

バレット+カニツクG

Great Mechanics G

2017 WINTER

監修
高野由悠季
大河原邦男
水島精二
松尾衡
海老川兼光

ほか

30周年
大特集！

逆襲の
シャア

機動戦士ガンダム

【10周年記念】
機動戦士
ガンダム00

【即力特選】
無敵鋼人
ダイターン3

【即力特選】
機動戦士ガンダム
サンダーボルト
2A 1/100 1/144 1/200 1/250 1/300 1/350 1/400 1/480 1/500 1/540 1/600 1/650 1/700 1/750 1/800 1/850 1/900 1/950 1/1000 1/1100 1/1200 1/1300 1/1400 1/1500 1/1600 1/1700 1/1800 1/1900 1/2000 1/2100 1/2200 1/2300 1/2400 1/2500 1/2600 1/2700 1/2800 1/2900 1/3000 1/3100 1/3200 1/3300 1/3400 1/3500 1/3600 1/3700 1/3800 1/3900 1/4000 1/4100 1/4200 1/4300 1/4400 1/4500 1/4600 1/4700 1/4800 1/4900 1/5000 1/5100 1/5200 1/5300 1/5400 1/5500 1/5600 1/5700 1/5800 1/5900 1/6000 1/6100 1/6200 1/6300 1/6400 1/6500 1/6600 1/6700 1/6800 1/6900 1/7000 1/7100 1/7200 1/7300 1/7400 1/7500 1/7600 1/7700 1/7800 1/7900 1/8000 1/8100 1/8200 1/8300 1/8400 1/8500 1/8600 1/8700 1/8800 1/8900 1/9000 1/9100 1/9200 1/9300 1/9400 1/9500 1/9600 1/9700 1/9800 1/9900 1/10000 1/11000 1/12000 1/13000 1/14000 1/15000 1/16000 1/17000 1/18000 1/19000 1/20000 1/21000 1/22000 1/23000 1/24000 1/25000 1/26000 1/27000 1/28000 1/29000 1/30000 1/31000 1/32000 1/33000 1/34000 1/35000 1/36000 1/37000 1/38000 1/39000 1/40000 1/41000 1/42000 1/43000 1/44000 1/45000 1/46000 1/47000 1/48000 1/49000 1/50000 1/51000 1/52000 1/53000 1/54000 1/55000 1/56000 1/57000 1/58000 1/59000 1/60000 1/61000 1/62000 1/63000 1/64000 1/65000 1/66000 1/67000 1/68000 1/69000 1/70000 1/71000 1/72000 1/73000 1/74000 1/75000 1/76000 1/77000 1/78000 1/79000 1/80000 1/81000 1/82000 1/83000 1/84000 1/85000 1/86000 1/87000 1/88000 1/89000 1/90000 1/91000 1/92000 1/93000 1/94000 1/95000 1/96000 1/97000 1/98000 1/99000 1/100000 1/110000 1/120000 1/130000 1/140000 1/150000 1/160000 1/170000 1/180000 1/190000 1/200000 1/210000 1/220000 1/230000 1/240000 1/250000 1/260000 1/270000 1/280000 1/290000 1/300000 1/310000 1/320000 1/330000 1/340000 1/350000 1/360000 1/370000 1/380000 1/390000 1/400000 1/410000 1/420000 1/430000 1/440000 1/450000 1/460000 1/470000 1/480000 1/490000 1/500000 1/510000 1/520000 1/530000 1/540000 1/550000 1/560000 1/570000 1/580000 1/590000 1/600000 1/610000 1/620000 1/630000 1/640000 1/650000 1/660000 1/670000 1/680000 1/690000 1/700000 1/710000 1/720000 1/730000 1/740000 1/750000 1/760000 1/770000 1/780000 1/790000 1/800000 1/810000 1/820000 1/830000 1/840000 1/850000 1/860000 1/870000 1/880000 1/890000 1/900000 1/910000 1/920000 1/930000 1/940000 1/950000 1/960000 1/970000 1/980000 1/990000 1/1000000 1/1100000 1/1200000 1/1300000 1/1400000 1/1500000 1/1600000 1/1700000 1/1800000 1/1900000 1/2000000 1/2100000 1/2200000 1/2300000 1/2400000 1/2500000 1/2600000 1/2700000 1/2800000 1/2900000 1/3000000 1/3100000 1/3200000 1/3300000 1/3400000 1/3500000 1/3600000 1/3700000 1/3800000 1/3900000 1/4000000 1/4100000 1/4200000 1/4300000 1/4400000 1/4500000 1/4600000 1/4700000 1/4800000 1/4900000 1/5000000 1/5100000 1/5200000 1/5300000 1/5400000 1/5500000 1/5600000 1/5700000 1/5800000 1/5900000 1/6000000 1/6100000 1/6200000 1/6300000 1/6400000 1/6500000 1/6600000 1/6700000 1/6800000 1/6900000 1/7000000 1/7100000 1/7200000 1/7300000 1/7400000 1/7500000 1/7600000 1/7700000 1/7800000 1/7900000 1/8000000 1/8100000 1/8200000 1/8300000 1/8400000 1/8500000 1/8600000 1/8700000 1/8800000 1/8900000 1/9000000 1/9100000 1/9200000 1/9300000 1/9400000 1/9500000 1/9600000 1/9700000 1/9800000 1/9900000 1/10000000 1/11000000 1/12000000 1/13000000 1/14000000 1/15000000 1/16000000 1/17000000 1/18000000 1/19000000 1/20000000 1/21000000 1/22000000 1/23000000 1/24000000 1/25000000 1/26000000 1/27000000 1/28000000 1/29000000 1/30000000 1/31000000 1/32000000 1/33000000 1/34000000 1/35000000 1/36000000 1/37000000 1/38000000 1/39000000 1/40000000 1/41000000 1/42000000 1/43000000 1/44000000 1/45000000 1/46000000 1/47000000 1/48000000 1/49000000 1/50000000 1/51000000 1/52000000 1/53000000 1/54000000 1/55000000 1/56000000 1/57000000 1/58000000 1/59000000 1/60000000 1/61000000 1/62000000 1/63000000 1/64000000 1/65000000 1/66000000 1/67000000 1/68000000 1/69000000 1/70000000 1/71000000 1/72000000 1/73000000 1/74000000 1/75000000 1/76000000 1/77000000 1/78000000 1/79000000 1/80000000 1/81000000 1/82000000 1/83000000 1/84000000 1/85000000 1/86000000 1/87000000 1/88000000 1/89000000 1/90000000 1/91000000 1/92000000 1/93000000 1/94000000 1/95000000 1/96000000 1/97000000 1/98000000 1/99000000 1/100000000 1/110000000 1/120000000 1/130000000 1/140000000 1/150000000 1/160000000 1/170000000 1/180000000 1/190000000 1/200000000 1/210000000 1/220000000 1/230000000 1/240000000 1/250000000 1/260000000 1/270000000 1/280000000 1/290000000 1/300000000 1/310000000 1/320000000 1/330000000 1/340000000 1/350000000 1/360000000 1/370000000 1/380000000 1/390000000 1/400000000 1/410000000 1/420000000 1/430000000 1/440000000 1/450000000 1/460000000 1/470000000 1/480000000 1/490000000 1/500000000 1/510000000 1/520000000 1/530000000 1/540000000 1/550000000 1/560000000 1/570000000 1/580000000 1/590000000 1/600000000 1/610000000 1/620000000 1/630000000 1/640000000 1/650000000 1/660000000 1/670000000 1/680000000 1/690000000 1/700000000 1/710000000 1/720000000 1/730000000 1/740000000 1/750000000 1/760000000 1/770000000 1/780000000 1/790000000 1/800000000 1/810000000 1/820000000 1/830000000 1/840000000 1/850000000 1/860000000 1/870000000 1/880000000 1/890000000 1/900000000 1/910000000 1/920000000 1/930000000 1/940000000 1/950000000 1/960000000 1/970000000 1/980000000 1/990000000 1/1000000000 1/1100000000 1/1200000000 1/1300000000 1/1400000000 1/1500000000 1/1600000000 1/1700000000 1/1800000000 1/1900000000 1/2000000000 1/2100000000 1/2200000000 1/2300000000 1/2400000000 1/2500000000 1/2600000000 1/2700000000 1/2800000000 1/2900000000 1/3000000000 1/3100000000 1/3200000000 1/3300000000 1/3400000000 1/3500000000 1/3600000000 1/3700000000 1/3800000000 1/3900000000 1/4000000000 1/4100000000 1/4200000000 1/4300000000 1/4400000000 1/4500000000 1/4600000000 1/4700000000 1/4800000000 1/4900000000 1/5000000000 1/5100000000 1/5200000000 1/5300000000 1/5400000000 1/5500000000 1/5600000000 1/5700000000 1/5800000000 1/5900000000 1/6000000000 1/6100000000 1/6200000000 1/6300000000 1/6400000000 1/6500000000 1/6600000000 1/6700000000 1/6800000000 1/6900000000 1/7000000000 1/7100000000 1/7200000000 1/7300000000 1/7400000000 1/7500000000 1/7600000000 1/7700000000 1/7800000000 1/7900000000 1/8000000000 1/8100000000 1/8200000000 1/8300000000 1/8400000000 1/8500000000 1/8600000000 1/8700000000 1/8800000000 1/8900000000 1/9000000000 1/9100000000 1/9200000000 1/9300000000 1/9400000000 1/9500000000 1/9600000000 1/9700000000 1/9800000000 1/9900000000 1/10000000000 1/11000000000 1/12000000000 1/13000000000 1/14000000000 1/15000000000 1/16000000000 1/17000000000 1/18000000000 1/19000000000 1/20000000000 1/21000000000 1/22000000000 1/23000000000 1/24000000000 1/25000000000 1/26000000000 1/27000000000 1/28000000000 1/29000000000 1/30000000000 1/31000000000 1/32000000000 1/33000000000 1/34000000000 1/35000000000 1/36000000000 1/37000000000 1/38000000000 1/39000000000 1/40000000000 1/41000000000 1/42000000000 1/43000000000 1/44000000000 1/45000000000 1/46000000000 1/47000000000 1/48000000000 1/49000000000 1/50000000000 1/51000000000 1/52000000000 1/53000000000 1/54000000000 1/55000000000 1/56000000000 1/57000000000 1/58000000000 1/59000000000 1/60000000000 1/61000000000 1/62000000000 1/63000000000 1/64000000000 1/65000000000 1/66000000000 1/67000000000 1/68000000000 1/69000000000 1/70000000000 1/71000000000 1/72000000000 1/73000000000 1/74000000000 1/75000000000 1/76000000000 1/77000000000 1/78000000000 1/79000000000 1/80000000000 1/81000000000 1/82000000000 1/83000000000 1/84000000000 1/85000000000 1/86000000000 1/87000000000 1/88000000000 1/89000000000 1/90000000000 1/91000000000 1/92000000000 1/93000000000 1/94000000000 1/95000000000 1/96000000000 1/97000000000 1/98000000000 1/99000000000 1/100000000000 1/110000000000 1/120000000000 1/130000000000 1/140000000000 1/150000000000 1/160000000000 1/170000000000 1/180000000000 1/190000000000 1/200000000000 1/210000000000 1/220000000000 1/230000000000 1/240000000000 1/250000000000 1/260000000000 1/270000000000 1/280000000000 1/290000000000 1/300000000000 1/310000000000 1/320000000000 1/330000000000 1/340000000000 1/350000000000 1/360000000000 1/370000000000 1/380000000000 1/390000000000 1/400000000000 1/410000000000 1/420000000000 1/430000000000 1/440000000000 1/450000000000 1/460000000000 1/470000000000 1/480000000000 1/490000000000 1/500000000000 1/510000000000 1/520000000000 1/530000000000 1/540000000000 1/550000000000 1/560000000000 1/570000000000 1/580000000000 1/590000000000 1/600000000000 1/610000000000 1/620000000000 1/630000000000 1/640000000000 1/650000000000 1/660000000000 1/670000000000 1/680000000000 1/690000000000 1/700000000000 1/710000000000 1/720000000000 1/730000000000 1/740000000000 1/750000000000 1/760000000000 1/770000000000 1/780000000000 1/790000000000 1/800000000000 1/810000000000 1/820000000000 1/830000000000 1/840000000000 1/850000000000 1/860000000000 1/870000000000 1/880000000000 1/890000000000 1/900000000000 1/910000000000 1/920000000000 1/930000000000 1/940000000000 1/950000000000 1/960000000000 1/970000000000 1/980000000000 1/990000000000 1/1000000000000 1/1100000000000 1/1200000000000 1/1300000000000 1/1400000000000 1/1500000000000 1/1600000000000 1/1700000000000 1/1800000000000 1/1900000000000 1/2000000000000 1/2100000000000 1/2200000000000 1/2300000000000 1/2400000000000 1/2500000000000 1/2600000000000 1/2700000000000 1/2800000000000 1/2900000000000 1/3000000000000 1/3100000000000 1/3200000000000 1/3300000000000 1/3400000000000 1/3500000000000 1/3600000000000 1/3700000000000 1/3800000000000 1/3900000000000 1/4000000000000 1/4100000000000 1/4200000000000 1/4300000000000 1/4400000000000 1/4500000000000 1/4600000000000 1/4700000000000 1/4800000000000 1/4900000000000 1/5000000000000 1/5100000000000 1/5200000000000 1/5300000000000 1/5400000000000 1/5500000000000 1/5600000000000 1/5700000000000 1/5800000000000 1/5900000000000 1/6000000000000 1/6100000000000 1/6200000000000 1/6300000000000 1/6400000000000 1/6500000000000 1/6600000000000 1/6700000000000 1/6800000000000 1/6900000000000 1/7000000000000 1/7100000000000 1/7200000000000 1/7300000000000 1/7400000000000 1/7500000000000 1/7600000000000 1/7700000000000 1/7800000000000 1/7900000000000 1/8000000000000 1/8100000000000 1/8200000000000 1/8300000000000 1/8400000000000 1/8500000000000 1/8600000000000 1/8700000000000 1/8800000000000 1/8900000000000 1/9000000000000 1/9100000000000 1/9200000000000 1/9300000000000 1/9400000000000 1/9500000000000 1/9600000000000 1/9700000000000 1/9800000000000 1/9900000000000 1/10000000000000 1/11000000000000 1/12000000000000 1/13000000000000 1/14000000000000 1/15000000000000 1/16000000000000 1/17000000000000 1/18000000000000 1/19000000000000 1/20000000000000 1/21000000000000 1/22000000000000 1/23000000000000 1/24000000000000 1/25000000000000 1/26000000000000 1/27000000000000 1/28000000000000 1/29000000000000 1/30000000000000 1/31000000000000 1/32000000000000 1/33000000000000 1/34000000000000 1/35000000000000 1/36000000000000 1/37000000000000 1/38000000000000 1/39000000000000 1/40000000000000 1/41000000000000 1/42000000000000 1/43000000000000 1/44000000000000 1/45000000000000 1/46000000000000 1/47000000000000 1/48000000000000 1/49000000000000 1/50000000000000 1/51000000000000 1/52000000000000 1/53000000000000 1/54000000000000 1/55000000000000 1/56000000000000 1/57000000000000 1/58000000000000 1/59000000000000 1/60000000000000 1/61000000000000 1/62000000000000 1/63000000000000 1/64000000000000 1/65000000000000 1/66000000000000 1/67000000000000 1/68000000000000 1/69000000000000 1/70000000000000 1/71000000000000 1/72000000000000 1/73000000000000 1/74000000000000 1/75000000000000 1/76000000000000 1/77000000000000 1/78000000000000 1/79000000000000 1/80000000000000 1/81000000000000 1/82000000000000 1/83000000000000 1/84000000000000 1/85000000000000 1/86000000000000 1/87000000000000 1/88000000000000 1/89000000000000 1/90000000000000 1/91000000000000 1/92000000000000 1/93000000000

カトキハジメ 描き下ろしBOX
絵コンテ集
アニメーションワークスなど
豪華特典満載のBlu-rayを
バンダイビジュアルクラブ(BVC)
にて限定販売!

**機動戦士ガンダム
サンダーボルト
BANDIT FLOWER
COMPLETE EDITION
好評発売中!!**

初回限定生産 ¥10,000(税込)

●映像ディスプレイ: 30cm (12.19inch) × 24cm (9.45inch) Monitor Audio (2.1ch) - リニアPCM (16bit/48kHz)
AVC H265 10bit/60fps High Definition 日本画 - 高画質映像
●音声: 英語 - 英語 - 英語 - 中国語標準 (広州 - 香港) - 中国語標準字幕 (広州 - 香港) (DTS)
●音声特典: 日本語 (2ch) (DTS)
●映像ディスプレイ: 30cm (12.19inch) × 24cm (9.45inch) Monitor Audio (2.1ch) - リニアPCM (16bit/48kHz)
AVC H265 10bit/60fps High Definition

詞典 物類 科學 (分類) 科學 (分類) 科學 (分類) 科學 (分類)

- カートキ/ハジメ達を下ろしBOX
- 特典ディスク1 (MODEL SUIT GUNDAM THUNDERBOLT
Live OPERATION 01 "Rumble & Silence")(K1059)
- 箱コンテ映像 (第5回～第8回)
- アニメーションワークス (100P)
関連のスタッフインタビュー、絵と音楽の制作者たち
- 本誌編集部 描き下ろしスリーブケース
- 高橋基博、仲條文 描き下ろしサインナージャケット
- 特製ブックレット (16P)
- キャスト6スタッフオーディオコメントリー
● P.O.S.C.M.盤



通常版Blu-ray & DVD & 4K ULTRA HD Blu-ray (Blu-ray同梱之仕様)
好評発売中!

MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT BANDIT FLOWER

gundam-tb.net

Ark Performance 描き下ろし収納BOX、オリジナルサウンドトラックCD、特製ブックレット(24P)など豪華特典満載のBlu-ray BOXをガンダムファンクラブにて限定販売!

MOBILE SITE FOUNDATION

Twilight AXIS

赤き残影

Blu-ray Disc COMPLETE BOX

2018年2月23日(金)発売!

初回限定生産 ¥5,500 (税別)

50分予定(本編約25分+特典約25分) リニアPCM(ステレオ)
AVC-BD25G 15.9×10.8cm High Definition

Estimate 101

- Ark Performance 書き下ろし収納BOX
 - 特製ブックレット(24P予定)
 - オリジナルサウンドトラックCD
- 特典 4 通常版Blu-ray共通**
- 小沢[機動戦士ガンダム Twilight AXIS](200P予定)
 - Ark Performance 書き下ろしスリーブケース

歡迎訂閱

配管径φ1-6/ノンテロップEO PY

通常版Blu-ray(V3.800・BCXA-1340)も同時発売!!



g-twilight-axis.net

- 【巻頭】
004 **機動戦士ガンダム サンダーボルト**
監督 松尾衡&デザインワークス 玄馬直彦 インタビュー

【能力特集1】劇場公開30周年直前記念

- 012 **機動戦士ガンダム 逆襲のシャア**

あれから30年、僕らは現在『逆襲のシャア』を
いかにして見ていかに思うべきか!?

- 037 **ナイツ&マジック**
監督 山本裕介 インタビュー

【劇場公開中】

- 044 **ガールズ&ハンツァー最終章**
君はもうフランス戦車の足跡を見たか!?

【劇場10周年記念】

- 048 **機動戦士ガンダム00**

インタビュー
監督 水島精二
メカニックデザイナー 海老川兼武

【能力特集2】もうすぐ放送40周年スペシャル

- 060 **無敵鋼人タイターン3**

キーワード 名セリフ・名場面を振り返る
インタビュー

製作総監製 富野由悠季 脚本 松崎健一
メカニカルデザイン 大河原邦男

【クライマックス特約】

- 077 **インフィニティ フォース**

【巻頭ページ】

- 042 シーラカンス風間の真傳 昭和のロボットアニメ

- 082 クロスロード 第4回 モビルスーツ名称論

- 084 ザ・設定「コードギアス 反逆のルルーシュ」&「R2」ラズロッドシリーズ&紅蓮シリーズ

- 093 THE MILITARY&HISTORY「WWⅡフランス戦車」



劇場公開中 GALS and PANZER Final Project



表紙イラスト 直下森下
口絵 森下直親



森下直親画集2
HABANE ONI
作品集
直親142
森下
好評
発売中!!
A4サイズ
定価2,780円+税
当代随一の
口絵絵師
ここ10年の
集大成!

機動戦士ガンダム サンダーボルト
BANDIT FLOWER

BD・DVD発売価格10,000円(税込)
BD 1巻発売日 2009年 12月23日
・4K UHD版 2010年 12月23日
・DVD 6,000円(税込)
販売元 バンダイ

●公式サイト

http://gundam.jp/sb
・お問い合わせ 11月24日
・新着 マンガイン

構成 〇 足立孝治

監督

松尾衡

デザインワークス

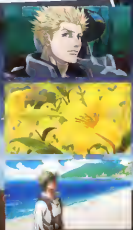
玄馬宣彦

インタビュー

太田垣康男氏による漫画原作『機動戦士ガンダム サンダーボルト』をアニメ化した『機動戦士ガンダム サンダーボルト BANDIT FLOWER』。太田垣氏の作風は漫画『MOONLIGHT MILE』などでも見られる氏ならではのメカ、SF観が持ち味であるが、そのテイストはやはり既存の、あえていえば一般的なガンダムメカ観とは異なる部分を持つ。そもそも『ガンダム』のメカと一口にいても、初めて触れたガンダムのタイトルや過ごした時代によって人それぞれメカ観があり、それはそれで当然のことでもある。しかしサンライズが作るガンダムのアニメーションとしては、そこには一種普遍的なガンダムメカ観を盛り込まなければならない。本作はこのような難しい課題にとのように取り組み、作り上げていったのか、監督を務める松尾衡氏と、デザインワークスや漫画、絵コンテなど様々な役割を果たしている玄馬宣彦氏に、本作のメカシーンと世界観を中心にお話をうかがった。

MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

メカニックスを
通して見る
『サンダーボルト』の
世界観



オプティマス・プライム VS バンブルビー!

《悪に叛じた人類の守護神》

地球の命運を懸けた戦いが、
今始まる!

マイケル・ベイ 監督

トランスフォーマー

最後の騎士王

ブルーレイ&DVD
好評リリース中!

EST / プレミアムVOD配信中!

豪華賞品が当たる

早買&早レン 早しはでちら
キャンペーン実施中!



全商品90分を超える豪華特典ディスク付き!

<p>初回限定生産</p> <p>ブルーレイ+DVD+特典ディスク</p> <p>3枚組 ¥3,990+税</p>	<p>初回限定生産</p> <p>5D+ブルーレイ+特典ディスク</p> <p>3枚組 ¥5,990+税</p>	<p>初回限定生産</p> <p>4枚組+特典ディスク+ブルーレイ+特典ディスク</p> <p>3枚組 ¥5,990+税</p>	<p>初回限定生産</p> <p>シリーズ5作と特典ディスクの6枚セット!</p> <p>ブルーレイシリーズパック 特典ブルーレイ付き 6枚組 ¥9,990+税</p> <p>DVDシリーズパック 特典DVD付き 6枚組 ¥7,990+税</p> <p>※4-6Dの全商品ディスクは、数量限定の初回生産品です。</p>
-----------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

特典ブルーレイ、DVD収録映像
● 本作のメイキング映像 ● 本作のメイキング映像 ● 本作のメイキング映像 ● 本作のメイキング映像 ● 本作のメイキング映像
● 3D-2D変換映像 ● 本作のメイキング映像 ● 本作のメイキング映像 ● 本作のメイキング映像 ● 本作のメイキング映像

大好評を博した東京フィルGUPオーケストラによる

オーケストラコンサートが5.1chブルーレイで登場!!



価格 ¥8,800(税別) 仕様 BD3枚組(本編DISC1:147分+特典DISC1:114分+特典DISC2:177分 計460分)

特典ディスク DISC1

● 4コマ短編アニメーション「ガールズ&パンツァー 劇場版」の制作過程のドキュメント映像
● 本編ディスクに収録された「劇場版」の制作過程のドキュメント映像(制作過程のドキュメント映像は本編ディスクに収録されておらず、別途購入が必要です)

特典ディスク DISC2

● ガールズ&パンツァー 劇場版の制作過程のドキュメント映像

● 4コマ短編

● 劇場版の制作過程のドキュメント映像(制作過程のドキュメント映像は本編ディスクに収録されておらず、別途購入が必要です)

● 劇場版の制作過程のドキュメント映像

● 劇場版の制作過程のドキュメント映像

● 劇場版の制作過程のドキュメント映像

GIRLS und PANZER Film Project 監製 日本映画プロダクション

2017
12.22
ON SALE



最新作にして“最終章”
ガールズ&パンツァー
GIRLS und PANZER das F-MALL
最終章

第1話大ヒット上映中!



収録内容: 本編

キャスト: 4人

2017年12月11日(月)

発行所: 日本映画

定価: 本体1000円 + 税

雑誌B3982 B3

Printed in Japan © Fushicho 2017

ISBN978-4-575-46506-8

C9476 ¥1000E



9784575465068



1929476010001

【 ダリル機 】



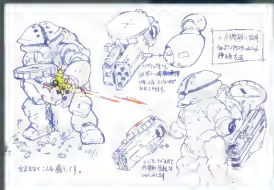
載えて異物感を預す
センサーパイザー

「ダリル機のセンサーパイザーはかなりのデザインパターンを考えたんですが、監督からの、あまりアッガイっぽくない、別のメーカが作ったものを後づけした感じにしてほしいというオーダーで、あのデザインになりました」(玄馬)

「ダリル機だけシルエットも顔も大きく変えられるので、見てる人がダリル機だとすぐわかるという理由もあります」(松尾)

歴代ガンダムシリーズ中、もっともアッガイが活躍した作品といえる本作。簡単に潜入、情報員を回収するというミッションが描かれているが、そこには様々なこだわりとアイデアがある。

導入部
Aチーム
のひみつ



握らない
グリップ?



「アッガイのマシンガンはグリップがついていますが、ツメで握るのはなくて腕の先の穴に差し込んで把持するようなデザインにしています」(玄馬)

穴に差し込む方がツメで握るよりは安定性も高く、合理的ともいえる。作画カロリーも減り一石二鳥。

本田雄流SFメカと ガンダムメカの間を揺るめる

「アニメ化にあたって、どのくらいメカニクスを漫画案件から変えていこうかと考えたのですか？」

松尾 あまりそういう意識はなかったです。ただ、漫画を読んだ時に、これをアニメで作るとなると、一年戦争当時としてはあまりにオーバートナリジョーっぽいものは少し変えた方がいいだろうと考えました。漫画ではゲッターをコルベット・ブラスターにしたというのもそうです。ミノフスキー、クラウドをあのサイズの機体に変えるのは、(一般的な設定だと)もつとつ、(後半じゃないと)きかない技術ですから、そこはアエメとしては守るべきかなと。

玄馬 サンライズの制作からも「ゲッターはこのままでいいのか」という話があったんです。それで変えなという話になったんですが、ゲッターを推進形なりで飛ぶ機体にするときに、コックピット部分をコア・ファイターのようにするのか、機体形状をもっと別な造形風のものにするのか、あるいは単純にゲッターにブラスターを付けるのか、というところが話になった。それで色々アイデアを出したたり考えたりしていたんですが、そういえば以前MSV系で大河原邦男さんが描いたサブ・フライト・システムがあったな。最初はライトライナーを思い出し、たしかもう一種類あったはずだと調べたらコルベット・ブラスターがあった。じゃあこれで行く、ということでコルベット・ブラスターにキヤノピーを足したものにしました。

本田 田垣先生のファンは「コレは太

田雄流メカだ」とわかっていました。でも多くの人は「サンダーボルト」をガンダムだと思って読んでただろうし、アニメとしてメカの落とし所を考えると、これは大変にめえます。

松尾 例えば飛行メカの空力にしても、「ガンダム」には言ってもあればメチャクチャなものがあつて、それを富野由悠季監督は「乙がガンダム」以降で少し直していい感じというのをやってるんですけど、以前「何でノーマルスーツにはアムロが着ていたようなビッチリしたのがある、シルエットがどっぴりしたのがあるのか」と富野監督に聞いたことがあるんです。そうしたらあれはMSがゴテゴテしているのと比べて、性能が落ちていくんだ、と。戦争で生産力は消耗しているが、でも空軍にノーマルスーツを作らないといけないとなると、ゴテゴテしたのを作るしかない。車でもなんでも、軽く小さく作るにはお金と技術が必要なんです。そういうことがでなくなつたんだ、とだからどどんゴテゴテしていくのも許容できるんだよと。富野監督のコンチを見ると、ノーマルスーツの姿勢、と書いてあつたんです。それはあのブカツとしたスーツなんです。うん。

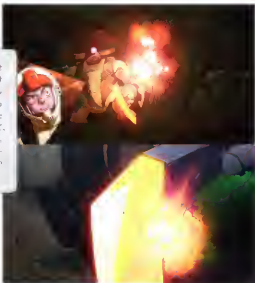
そう思ったも、(ガンダム)で描かれたものが正解、というのがあるわけですから、その時に慣れ親しんだルックはそのままにしよう決めたんだ。例えばガウなんて、飛行機が飛びながら機首を開くなんて、考ええなかったし、いけれど、それはそれでいいし、それやらないとガウに見えない。そういう一記事を呼び戻すのはそのままでいいから。要は改変しなくてもフラスコルックがなくなつてしまうようだった



新米隊長の苦悩を描く

寄せ集め部隊には穴がある

「僕はヒート・ホークを熱してみせて子供を食して止めようとしたんだけど、森の中でそんなことしたらそりゃ怒れますよね。でも、もう戦争は終わっているし、ダリルたちの部隊も寄せ集めの面があって、情報ばかりじゃないと思うんです。うっかり夜の森の中でヒート・ホークを使うヤツがいてもおかしくないはず」(松尾)



「真面目にやっているヤツももちろんいるんだけど、ビリーみたいに真面目にやらないヤツもいる。チームとしては、最初からうまくいっているチームではないですよ。ダリルは隊長ですが、元はスナイパーとして独りで突進していた人間でした。仲間はいたけど、敵対での後は1ユニットでしかなかった。そういうヤツがいきなり隊長になってもなかなかうまくいかないでしょう。私が監督だからというわけじゃないですが、管理職の苦悩を少しでもあいつに味わせてやりたかった。というのもあります(笑)」(松尾)

スナイパー時代の技術で戦盤

「ダリルが潜入時に索敵を担当するというのが、スナイパー時代に索敵して仲間にはデータを送って指示をする、というようなことをずっとやっていたから。そういうことに慣れてるだろうという。理にかなった理由からです」(松尾)



「だからそこは考えないといけない。どの程度変えるか変えないか、新しく出てきたものは慎重に消さないか、新しく出てきたものはやり直しだね。ただ、アトラスガンダムは最初見た時は正直なところ、うお、惨憺たる。二」とは思いましたけれど(笑)。

それでも一から考えていくよりは遥かに楽なんです。「こういうものがあって、その上でどうしようか」という方がそれはやりやすいです。カンニングだったって、音だったりという武器もアニメにはあるので、「サングダム」の音にしてくれとお願ひしていたのも、まさかこういうところでした。ただ私としては、やはり人の動機を考えて悩む方がまだ愛ですね。モビルスーツの格闘とかテクノロジーについて考えるほうが大変で、もう誰かがガンダムボリス助けて。」って(笑)。

玄馬 私でもですけど、ボリスはすぐサイレインが鳴り出しますから(笑)。

第1シーズンのときは一般の人を見るし、彼らを取り込みたいという目的がありました。だから「この作品はパラレルだから」というエクスキーズで、漫画版のやつっていることを何でもやでしようのやめようとか、そういうのをやってみようとかボリスが出てきてしまおう(笑)、やんわりと描いてます。

第2シーズンはアトラスガンダムが出てくるのである程度は張り切った漫画テイストでやるけれど、さすがにやりすぎな部分は修正する、という感覚です。

松尾 ガンダムのメカに対する感覚、温度感はあると思うんですけど、それを食部フォロースというよりは、

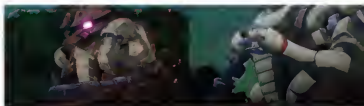
あの個性派武器を
新解釈で描く

【 フィッシャー機 】

「フリージャーードは当時が面白いアイデアだと思っていたんですが、具体的に何かなというとなかなか難しいですね。ガウル状のものとネットを会わせたいものだと思うんですが、機雷を詰めとって爆発させないで延焼するっていったって、いや爆発するんじゃないかなとは思っていますけれど(笑)。だったらミサイルは距離と時間で爆発するものだから、フリージャーードが絶えることで本体に到達する前に爆発させて防御に使うと。あとはスルッとしてそうなので、機雷を落とすときにも使ってみました」(松尾)

腕の組み替えは
プラモデルかビント

「2005年ごろに出たマスターグレード(MG)のアノガイのプラモデルに、それまでの“アッガイは右手しかツメが伸びない説”を解決するための解説があったんです。MGで右手がツメ、左手は角雷になってるんだけど、解説で右手でも左手でもミッションによって自由に差し替えられるというエクスキューズがしであった。そこから発展して、「サンダーボルト」のアッガイは腕をまるごと交換して、横々に武器を変えていく機体になりました」(玄馬)



まさかのアレが
試験になる

「腕が脚になる一種の簡易武器を考えたのですが、それっぽい武器を最初から手に持っていたらダメでしょう。じゃあどうしようかという時に、「第08MS小队」のホバー・トラックが爆んでいた書庫を扱うパイロットを思い出したんです。最後はそれで閉すことを決

めて、この必殺武器を開すために、照レーダーやバイザーといった目立つ装備を持たせています。もともとカマキリのカマみたいな武器というコンセプトだったので、私の中では相手を閉すハナカマキリというイメージで作っています」(玄馬)



「腕が脚になる一種の簡易武器を考えたのですが、それっぽい武器を最初から手に持っていたらダメでしょう。じゃあどうしようかという時に、「第08MS小队」のホバー・トラックが爆んでいた書庫を扱うパイロットを思い出したんです。最後はそれで閉すことを決

めて、この必殺武器を開すために、照レーダーやバイザーといった目立つ装備を持たせています。もともとカマキリのカマみたいな武器というコンセプトだったので、私の中では相手を閉すハナカマキリというイメージで作っています」(玄馬)

アッガイにはアッガイらしい
戦いと見せ場をつくる

制作チームの中で温度感のある程度合わせたいというやり方でやっています。『本当はこうなんですよ』と他所から言われても、それはやらないと決めていたものもあります。ストーリーを優先しているのか描写を優先しているのかで決めるというところですね。ガンダムはもう歴史になってしまっているから、研究者によって織田信長の解釈が違ったりとか坂本龍馬の解釈が違ったりとか、そういうのと同じです。

新しい解釈や発見で一気にそれが主流になったりしますね。

松尾 実際の歴史ですらそうなんです。ワイタシオンならなおさらそうじゃない。

アトラスガンダムの
コックピットとホール

「アトラスガンダムのコックピットは一見、ホールを使っているようにみえるんですが、比べるとボールより小さいんですよ。設計者がホールの構造を参照してコックピットを作ったんじゃないかと想像しています。車でも見た目は違うけどシャシーは一緒といったことはよくありますから。そういう設計思想としての裏付けがあれば、納得して描くことができるという感覚があります」(松尾)



メテューサの
矢とは一体!?

「メテューサの矢（ヴェロス・メテューサ）はイオ役の中村悠一さんのアイデアを元にしたものです。中村さんが海軍が毒ガスで中のパイロットを倒すというアイデアを考えたんですが、ガンダムの世界は衛兵業的で毒ガスは使えない。それで電撃とか麻痺ガスとかいろいろ考えて、最終的にはムース状の発泡ウレタンのようなものが出てきて、ダクトを塞いで舞臺を塞ぎたり可動部を固めて動かなくさせる、という兵隊になりました」(松尾) 視聴者を代弁するかのような「一体何が起きているんだ?」という作中キャラの疑問もこれで氷解



上下関係も表す
コルペット・ブースター

「コルペット・ブースターはキャノピーの後ろにMSの頭が来るというのが素晴らしいアイデアだと思った。イオが上から目標でしゃべるときは上に来り、ビアンカが上から目標でしゃべるときはふら下がる。この切り返しがとても使いやすい。MSがぶら下がるという画も珍しいので、これは斬新というのもありましたね」(松尾)



水陸両用機はもとより頭丈に作ら
ないで、重モビルスーツ的な歩ひ
ます。だから単体でも強い。それが今
回は小さく作っているんだから、アニ
メ版の強さはないはず。シーン二
でもアノガイは最初が二一、二二
メではターレに変わっている。一を相
手に無双して、その間も戦術がな
いままドリルが抜く戦術があるところ
まで一気に飛んでいて、それをそのま
まアームにするのは難しい。
松尾 構想としては、ドリルレイオは
出合わないけど、なるべく歩行で物語
が動いているというところを見せたか
たので、第七話と第八話は二人の戦
闘をそれぞれカットバック的に交りに
見せる構想にしたい。だからアノガイ
側の情報と接触して逃げるといって
りをもっとホリユームアップして描
く必要があります。スハルタン側はイ
ノ戦いはターレに討ててきて戦ってなん
か逃げ切ったという風にした。それ
で情報員と接触するんだし、素敵しか
くさない機体にしやうというところか
らはしつつ、機体が弱いなら武装を
一くさりにしようとか、近接専門型
たり重火器型たりといたった役
割を分けたチーム戦というアイデアで
現在の形になつていきました。海外の
中でという戦いをしたいのかとい
ったことを色々提案してもらって、
考えた結果です。
機体のタイプ分け以上に武装が非
常に細かいですよね。
玄馬 アノガイはジム兵器が使えるま
さか、兵器はしかも夜の密林とい
う暗い場面で実体割がけにはあまりに
絵面が地味すぎる。それで、10枚が20



デブリ対策の
諸課題

「サンダーボルト宙域のようなデブリの多いところでは、とにかくシールドでカバーしようということで、アームでシールドを構えるようにしたんだろう、と考えました。関節部のカバーもデブリや電磁波などから保護するためのものだろう、と理由をつけています」(松原)



「ビーム・サーベルを水の中で出しっ放しにするのは現実的ではないので、攻撃する瞬間だけ出す、というようにしました」(松尾)

「水中でビーム・サーベルを使うシーンは強い水の中でサーベルが光ったり、切ると泡がぱっと現れたりでアニメ的には格好よくて、絵描き的にはいいのですが、ピンポイントで刺すほうが理にはなってるでしょう」(玄馬)



救くところ色々な武器のアイデアスケッチを描きました。バルのアイデアに刺して引き裂く武器とか、タコギリとか、とにかくビーム・サーベルに負けない見本第一の武器を考えました。そこで監督が反論したのが、見何なのさ。さっぱりわからない顔をしているけど最後の最後にバカッとか出てナタの刃に相手を切る武器でした。これをダマに持たせようといういうことになった。最終的にはハカと一対一、龍装束はレザードで、擬装を例えると首級素敵ハイアルという風に分けたんですが花みないに聞くと、うーんアイデアがすくなくあったんで、[BANK HIT FLOWER] とかタイトルは最初から考えていたんですが、あの装束はそのタイトルによく合っている。あれこそは色々あって、やっぱりこの装束はなしで。」とか表面折断するんですけど、ああ、アイデアはぜひやってくださいということになって、あの形になりました。

武装はビクトリッド、アメリカ風ですわが、小隊の構成とならちよとした失敗が大事になるとか、かなりリアルに見えました。

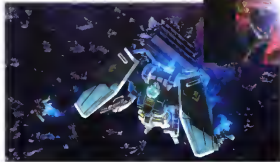
「ええ、ええな奴つていいやないで

松尾　「え、そんな短つていいじゃないか。さういふことばをほんとに人々きこえてくれないで、聞かぬや自分たちの身では好きなもので失敗するといふ疑問が第一話からはダタルのもどかしさがずつと続きまよなね。カンダムの表現だと『鰐魚メカノ』はごときだんやられいてきますが、それがなく、さらに追い詰められるというのにも新しい印象です。松尾　ワリルは通つていられないといふ事ですね。お彼は道へいりたらないといふ人々へは、この道へいます。」

サイコ・ザク&
ジムのアーム使い



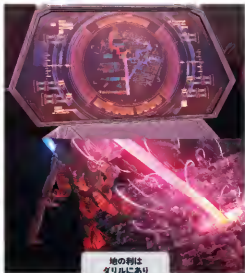
「本来、火器管制システムはないはずのアームですが、サイコ・ザクはアームで銃器を使いこなしています。これはフルアーマー・ガンダムに対抗できるくらい強いことの表現ですね。他のジムなどはそれこそマガジンの交換やシールドを構えるくらいしがアームにさせていません」(玄馬)
これもリユース・サイコ・デバイスの力のひとつかな



ミノフスキー粒子の
存在



「漫画ではミノフスキー粒子が飛んでいるけどジャスや通信が無線で聞こえてきます。これはアニメでやったらフノミどころになるだろう、ということで、ダリルたちはコロニーに元々あった有線ネットを利用して相互に連絡し、やりとりをしているという設定にしています。イオがドムをうばって逃げるときも、ケーブルを外して逃げるという設定をさせています」(松尾)



地の利は
ダリルにあり



「最後のイオとダリルの戦闘では、ダリルはステイパーをやっていた時にコロニーや宙域のデータを見ている。だから隠れたところから突然現れたりできて逆転できるというわけです」(松尾)

漫画では今、ダリルたちの立ち位置が大きく変わっています。もし制作されるなら今後、アニメ版「ガンダム」がそのあたりをどう描くかも気になりますね。

「漫画では今、ダリルたちの立ち位置が大きく変わっています。もし制作されるなら今後、アニメ版「ガンダム」がそのあたりをどう描くかも気になりますね。」

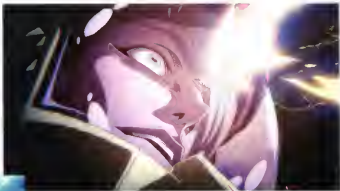
「漫画では今、ダリルたちの立ち位置が大きく変わっています。もし制作されるなら今後、アニメ版「ガンダム」がそのあたりをどう描くかも気になりますね。」

「漫画では今、ダリルたちの立ち位置が大きく変わっています。もし制作されるなら今後、アニメ版「ガンダム」がそのあたりをどう描くかも気になりますね。」

「漫画では今、ダリルたちの立ち位置が大きく変わっています。もし制作されるなら今後、アニメ版「ガンダム」がそのあたりをどう描くかも気になりますね。」

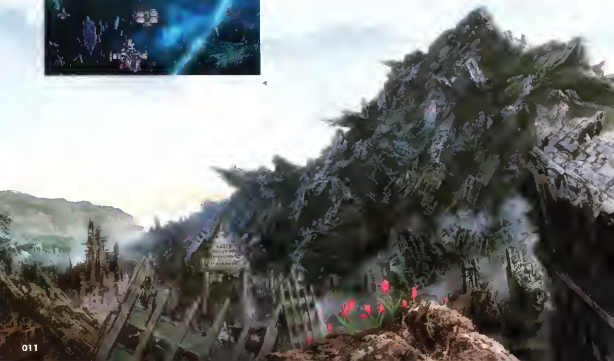
やるならニュータイプも
徹底的に

ニュータイプ観はメカ観以上に人それぞれ異なるかもしれない「本当はあまり触れたくない部分ですが（笑）作品の底辺上触らざるを得ない。であるならば、もう徹底的にやるべきだ、ということでああいう描き方になりました」（松尾）レヴァン・フウはもちろん、ビリーも虎虎以上にニュータイプとしての描写がなされている ニュータイプのあのSEを聴くのもかなり久しぶり

DECEMBER SKYと
BANDIT FLOWER

「舞台挨拶でも話したんですが、あれは震災の時の記憶なんです。人が住めなくなっているところでも、アスファルトが割れて草が生えてたり、花もたくさん咲いていた。それを見て、「きれいだな」というよりは、「強いな」と思った。それともうひとつ、ちょっと腹がたったんですよ。人間の生活空間に侵食してきているように感じた。戦争が終わったのに、まだ自分たちのテリトリーを広げようと戦っていたり、あるいはあがいていつまでも戦争を終わらせる気がない。そういったものをなんとか植物になぞらえることができないかなと、それで「まるで山賊のような花」と例えてタイトルにしました。植物でも花でもどちらでもよかつ

たんですが、花とかかわいいガンダム作品だと思って騙されて見に来る人はいないかなと（笑）ボケの花を配したキービジュアルもそういう意図だったんです」（松尾）「結局カットしてしまいましたが、オリジナルで“どうしてこの雲は水を運んでくれないんだ”というカーラのセリフがあったんです。雲は雲が落ちた田んぼは農作になるといわれていて、農民は雲が落とすと喜んだ。雲が作物を育てる水と窒素を運んでくる。なのに宇宙の雲はそういう意図をもたらない。カーラは艦内でトマトを育ててますが、あれは一種のイザミだったんですよ。風も水も運ばない雲が鳴っている空という意味があります」（松尾）



劇場公開30周年記念
プレ特集

機動戦士ガンダム

逆襲のシャア

30代になったシャアとアムロ
男のリアリティーの物語

「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」は昭和63（1988）年、実質的な昭和最後の年に公開された劇場用作品だ。そして本誌発足の約3ヵ月後には公開30周年を迎える。

「機動戦士Zガンダム」（83年）、「機動戦士ガンダムZZ」（86年）とTVシリーズが2年連続で放送された後、この3作とあり、実質的に連続して製作が続けられた作品である。そして劇場公開は約40万人を超えるヒットとなった。

この3作は「機動戦士ガンダム」

の登場キャラクターを一新、メカも異なる程度の継続性を持ちつつ、変形や合体などの様々な新機軸を投入していた。しかし、本作では原点に回し「シャアとアムの決着」を描くという真の機動的な作品作りがなされた。一方、「Zガンダム」では一年戦争の7年後という世界を描いており、最初のTVシリーズの作品世界における時間経過で、現実における製作年度における時間経過、それほど乖離していなかった。だが、本作では一気に時計の針を進めて14年後、宇宙世紀0093年を舞台にしている。

本作の監督・脚本を務めた富野由悠季氏は、当時のプロモーションの

ための「35歳以上の男性に、見せたい」といったようなことを発言していた。なるほど、作品中ではアムロも三十路に達するかもしれない年齢で、35歳は、ほぼシャアの年齢に等しい。つまり時侯設定はキャラクター設定に合わせて作られたのだ。

でも、正直、シャアとアムの決着が「長年」のようなキャッチコピーの作品に「当時30代の一おっさん」が現に来るとは思えない。前作の「ガンダムアムロ」を支えた多くの人たちはまだ30代で、「ガンダム」放送時にはまだ中学生であった「ガンダムブームと真ん中」の世代とて大学生

のころだろうか。もちろん富野監督もそのことは重々承知していたはずで、この発言の真意は、ある意味時間を越えた、セージのようなものだったのかも知れない。つまり「30代半ばを過ぎたら、もつと作品の意味が変わるようになるよ」ということだ。

あにはからんや、本作については「30代以降に見たら、当時見たりも面白かった」という意見もよく聞かれます。富野監督の目論見も、このあたりを指し示している

のだ。ガンダム世代は約150代となったが、30周年を迎えるに際し、本作をどのように解釈すべきであるだろうが、それは現在の自分史と向き合う行為なのではないかと思う。

ア』をいかにして見て いかに思うべきか!?

逆襲のシャアに登場する主なMS&MA

一年戦争のエース、アムロが所属する
地球連邦軍ロント・ヘル



MS-03
Zガンダム



フィン・ファンネル機

活動する地球連邦軍の最新鋭機
「フリーダム」
「フリーダム」は「フリーダム」の
「フリーダム」は「フリーダム」の



MSZ-01
Zガンダム

バック・ウェポン・システム
「バック・ウェポン・システム」
「バック・ウェポン・システム」
「バック・ウェポン・システム」



MSM-09
Gソード

VS

新機種の強い機体
ネオ・ジオン

旧ジオン軍の古い機体
シャア・アズナブル大佐は旧機と
戦い、コロニー「スウィート・ウォ
ーター」を占領し、小惑星を地球へ
落とす（通称、隕石落とし）。地球
軍はこれを阻止しようとする。

MSM-08
G-Sword
「G-Sword」



「G-Sword」



「G-Sword」

MSM-08
G-Sword
「G-Sword」



「G-Sword」



「G-Sword」

MS-100
「アムロ」



あれから30年、
僕らは現在

本作発売の約3ヵ月後、すなわち本年（2018年）3月には「逆襲のシャア」が公開30年目の節目を迎える。シャアとアムロの対決に決着が！というような雰囲気のある作品であるものの、実は「逆襲のシャア」とは切り離して考えべき傑作であることは、本誌読者なら誰でも思うところだろう。では30周年を迎えるにあたり、僕らはどのようにして本作をもう一度見るべきなのか、今回はそれを見てみたい。

『逆襲のシャア』

ガンダムは
デジじゃない!!



機名	νガンダム
機番	RX-93
高	24.2m
重	22.0m
全長	27.9m
全幅	63.0m
全高	ガンダム全高
力	2,900kW
	18,300kg×4 バックパック
	12,300kg×2 脚部
	総重量 97,600kg
力	
	21,300m
推進装置	ビームライフル
	ダズノート・ランチャー
	ビームサーベル×2
	バルカン砲×2
	ニュー・ハイパー・バズーカ
	シールド
	シールド・ビーム・キャノン
	ミサイル×4
	フィン・ファンネル×6
パイロット	アムロ・レイ

νガンダム

特徴 ◆ アムロ自らが設計に加わった最新型MS。アナハイム・エレクトロニクス社の月にあるフォン・ブラウン工場で建造されたアムロ向けに専用設計された初の機体。ガンダム系としては珍しいファンネル搭載機で、シャアから調達されたサイコ・フレームを装備する。アムロは数々のフラグののち、エウゴ（カラバ）を経てロント・ヘルに参加して宇宙での前線へ帰郷。シャアに対峙できる高性能機を欲した中て開発された。



高性能MSが 開発された背景

宇宙世紀0093年時において、高性能MSの反響だったのが、RX-93 νガンダムとMSN-04サザビーである。当時の時代背景を考えれば、両機が生まれたのは特徴的なキーポイントといえる。

戦争という2つの戦争を経たこの時代、MS開発は機体の統合、生産の効率化を進めよう始めていた。特にグリプス戦役、第一次ネオ・ジオン戦争では高性能かつ高コスト、ハイエンドなMSが多数投入されているという状況で、戦後当面の脅威がなくなった今、これらの戦争の反省も影響しているはずだ。この時代の両勢力の主力機、地球連邦軍のゾロウ

【 考 察 】

νガンダム vs サザビー

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア!において、アムロとシャアが最後に駆ったMSであり、2人にふさわしい高性能MSとして、今なお人気の高いνガンダムとサザビー。劇中のクライマックスは両機の一騎打ちとなったわけだが、結果的にアムロとνガンダムが勝利した。劇中の設定や描写から、両者の勝敗を分けた理由を考察していこう。

一、ネオ・ジオンのギラ・ドゥ・ガルも、前時代の筆頭MSと比較すれば、MS本体の性能向上と運用性を持つていることは疑いようがない。それでも前線で戦うロンド・ヘルのような独立部隊にとって、ジェガンは「物足りない」部分もあり、現場のパイロットからは、より高性能機の配備を望む所も高まっている情勢であった。アムロ・レイに至っては、自らアナハイム・エレクトロニクス・A.E.社で行われたMS開発に参画している。全体的に地球連邦軍の積極的な姿勢も見えらる。

一方、組織として守りに入った地球連邦軍よりも、より小規模な組織であるネオ・ジオンの方が、最先端であるエースパイロットの効果をより押解している。シャア自身が総帥とパイロットを兼務するという特殊なシ



MSN-04 ササビー

特徴

シャアが自らの乗機として開発を指示したニュータイプ専用MS。アナハイム・エレクトロニクス社の月のグラナダ工場で開発された。少数のフーネルなど機体的な戦術に特化した方向性を採る一方、内蔵火器や出力面などは、旧ネオ・ジオン流の流れるような設計思想が見て取れる。本機用に関与されたサイコ・フレームであるガン・シャアは「アムロと同等の機体で戦う」という望みもかえるためにわざと開発させた

ササビー	型式
MSN-04	機体
25.6m	全高
23.0m	全幅
30.5t	全重
71.2t	全重
ガンダム用MS専用	出力
3,860kW	
13,300kg×2 バックハック	
14,000kg×2 機体	
9,800kg×8 脚部	
駆動力: 133,000kg	
22,600m	
メカ粒子銃: 出力8.8MW	
ビーム・ショット: 出力10.2MW	
ビーム・トマホーク	
ビーム・サーベル×2	
シールド	
ミサイル×3	
ファンネル×6	
バントキャノン 劇中未登場	
シャア・アズナブル	パイロット

戦モ情
っビけ
てルな
なんス
にッ
になる!!

場も、自らの理想とするMSの開発の一環となった。地獄のMS研究開発機関が存在し、社内ベンチャー的に描き出すもMS開発を行っていたグリブス戦役時代とは異なり、この時代のMS開発は、AGE社に譲渡

ている。それゆえ連邦系MSはファースト・ブレイク以降、ネオ・ジオン系MSはグラナダ工場が主となるというのが開発の趨勢となっていた。勝敗を分けたのは、わずかな設計の差か？

このような背景もあり、ガンダムとササビー、ジェガンとギラ・ドーガという、ともに敵対勢力のMSであった、同じAGE社製であることは珍しい状況ではなかった。これは同様の立場が繰り返されるに用いていること、また、一年戦争時にジオン側陣下であり、戦後多くのジオン系技術者を受け入れたグラナダ工場と、他一工場との温度差も影響している。

サイコフレームの採用すべき要素はサイコフレームの採用で、ヤクト・ドーガにも搭載、このサイコ・ミュチフを全機材にヘルで満たした新素材の開発は、サイコ・システム、小規模化、ファンネルの反応性向上、といった様々な要素をもたらした。技術はシャアによって、ファンネルも機体にも密着した開発され、ファムリの知らぬところから、サイコフレームも採用されている。

ジェガンとキラ・ドーカに見る 新時代MSの特徴

RGM-89
ジェガン

AE社の開発による連邦軍主力機。汎用性や生産性を重視し、対MS戦争ではなくMS本体の機体向上を目標とした



νカンタムとササビーよりも、宇宙世紀0096年というこの作品世界を象徴しているのが主力機であるジェガンとキラ・ドーカである。MSの観点四姉とも呼べる2機のMSは、どのように誕生したのだろうか？

【機体スペック】 RGM-89 ジェガン

- 全高 19.0m
- 本体重量 35.0t
- 出力 1500kW
- 推進力 10.2t
- センサー有効半径 10.900m



RGM-89
全高 19.0m
本体重量 35.0t
出力 1500kW
推進力 10.2t
センサー有効半径 10.900m

ササビー・ジェガン・νガンダム

1.870kW
12.700kg×1
5.200kg×4
5.200kg×2
52.100kg
14.200m

ビームライフル×1
バズーカ×1
ハンドガン×2
ビームサーベル×1
センサー
2連装・サイロランチャー
ターボ・コア

機体番号
全高 20.0m
本体重量 35.0t
出力 1500kW
推進力 10.2t
センサー有効半径 10.900m

ササビー・ジェガン・νガンダム

1.870kW
12.700kg×1
5.200kg×4
5.200kg×2
52.100kg
14.200m

ビームライフル×1
バズーカ×1
ハンドガン×2
ビームサーベル×1
センサー
2連装・サイロランチャー
ターボ・コア



AMS-119
キラ・ドーカ

ネオ・ジオンが設計を行い、AE社クラナダ工場が生産したMS。そのコンセプトはジェガンと異なり、MS本体性能の向上である。それはかつてのザクのコネクトそのものの



二元化されていく モビルスーツ開発

第1次、第2次、第3次戦争が、これまで戦争と異なるのは、MS開発が「イム・エレクトロニクス」が、手に担っていたこと。だが、開発状況は厳しく、連邦軍からのリクエストは、軍需による予算削減、機体の軽量化、方々のネオ・ジオンのリクエストは、ある程度力能に使用でき、低コストで優秀なMSへの要求は似て非なるように、実は根本の部分で共通している。ジェガンとキラ・ドーカに求められたのは、1機だけ性能を持つ、優れた汎用性を持つ、2機だけの多面性を持つ、という3本柱に拠るから。

多機能多用途なMSで、それぞれ戦況に対応するという以前の考え、1機だけで様々な戦況に対応できること、への方針転換。これはかつてガンダムやザクの特長。また、MSの原点に立ち戻るもの。それゆえに両機は、ここから、性能があるわけではなく、性能の具体的な戦い方かな。

戦い方を突きつけ、ジェガン、ハビスは、ジェガンの本体重量 21.3t、ハビスは 17.5t、本体重量 30.6t、からは、1歳半、人権の軽量化を要する。MSの開発に、一人きり開発できない、結果は統合性能、人権、直観する要素、あり、エレナ、出会う、同い年、増設も、戦術的、効果

5

5分10秒～5分28秒

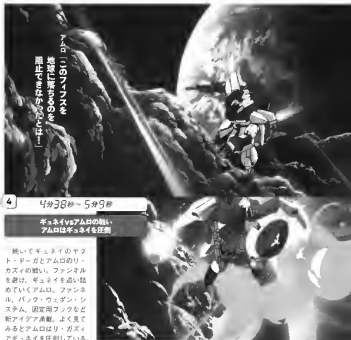
そこにシャアの軍団が……



「アムロ」も「シャア」も……

ギュネイを救うべくシャアの援護が入る。戦闘しながら色々と語り合うシャアとアムロの言葉から本作品の背景が理解できる。ファンネルをあまり使わないシャアとアムロのり・ガシは意外にも互角に戦う。シャアが手加減していたと思われる。よせばいいのに。

5分



4

4分38秒～5分9秒

ギュネイvsアムロの戦い
アムロはギュネイを圧倒

絶いてギュネイのサブ・ドーガとアムロのり・ガシの戦い。ファンネルを避けて、ギュネイを追い詰めていくアムロ。ファンネル、バグ・ウェポン・システム、固定用フックなどを断りつたアムロ。よく見るとアムロはり・ガシでギュネイを圧倒している。

4分

そして6分9秒～

アムロはギュネイのサブ・ドーガに捕獲を予えるものの、結果的にファイブスターは地球に落下し、シャアの作戦も一歩は成功する。しかし、地球の劣化には到底見えない。また戦石をとしなければならぬシャアの愚行は、そしてシャアとアムロの戦いはどう決着をつけるのか。



「家に住む者は自分たちの事しか
ていない。だから抹殺すると宣言した」

シャア「A. シャア・アズナブルが
奮闘しようとしているのだ。アムロ」

アムロ「三つにひとつ、それは……」

シャア「それは……三人が知っているのだ」

6

5分29秒～6分8秒

シャアとアムロのロケット
爆石第一弾を背景に状況説明

アムロ「なんで二人はこんな状況で……」

シャア「……」

人が住めなくなると。国の名が……」



この後のシーンでハサウェイやプライトなども出てくるため、開始9分以内で「逆襲のシャア」という作品のすべての状況説明と主要キャラクターがお披露目となるのだ。

この間、説明的セリフの多用や、登場キャラクターをフルキャストでイチャイチャ呼ぶことが多いのは、いかにも富野作品だが、作品背景の膨大な情報量をよく消化している。

さらに凄いのは、モビルスーツの操縦系のアーム・レイカーや、モビルスーツ足裏の固定用フックのツメ、また進化したダミー・バーリンなど、本作の目新しいメカ描写もふんだんに盛り込まれていることだ。

つまり、状況説明とメカ描写。アクション描写が絶妙に織り込まれているというものであり、新しい部分と、「あれからどうなった」という部分が、短い時間の中にテンポよく詰め込まれているのだ。

また、富野作品のもう一つの特徴である、時代に敏感な面も描かれている。

核戦争により地球に大規模な環境変動が起こることという「核の冬」は、1983年にカー・セーガンなどによって提唱された。終焉過程にあつたといえる当時の「東西冷戦」下において、それはインパクトが強いものであった。「コロンニー」落として核の冬は来なかったのか? などと考えるてしまいが、作品は生き物、その時代の最新の理論を探り入れるのは、「世界観の連続」としてではなく、「リアリティのある世界観である宇宙世紀」として重要なキーワードともいえる。

シャア 「これでは進化だよ」
 ホルスト 「いや、ネオ・ジオンの総帥としてイメージ作戦をしませんとな」
 バイロット 「連邦政府の提供してくれたコードでパッチシテす」
 シャア 「能天気な連中なのかな？」
 ホルスト 「大佐、そりゃ違います。我々の横回しの結果です」
 シャア 「わかっているよ」

上は巨大ホログラムでネオ・ジオン兵たちに作戦を説明した直後のシャアと高官であるホルストの掛け合い。下はロンデニオンに潜入した時のランチの中でもの。ここから分かるのは、政治的、実務的なことにシャアはあまり関与していないということであり、実際に政治家としての政務自体

も、シャアはあまり得意でなかったかもしれない、というような想像もできる。思想的なリーダーなのにモビルスーツに操縦し、戦場へ行くという行為自体、シャア以外のネオ・ジオンの高官の人たち（ナナイですらも）は快く思っていないかった様子も伺える。まあ当然なのだけど。



CASE 001

アムロ 「月に地球、カペラ、ベガ、太陽と。
 現在地はここか。艦隊は？」

船舶の航行法に天測航法というのがある。これは天体の見え方から自分の位置を把握する航法であるが、ミノフスキー粒子下の宇宙の航法も同じく星の位置から自艦の位置を把握しているようだ。「逆襲のシャア」は、こうした「リアルに見えるギミック」が、より密かく描かれている。そ

れが実際に宇宙での戦いや生活に、本当の意味でリアルかは問題でなく、「あるかもしれない」というリアリティと、それにより見る側をワクワクさせるこそが重要なのだ。そういった意味で本作は物語の進行と、作中におけるテクノロジー描写のバランスが極めていい作品といえる。

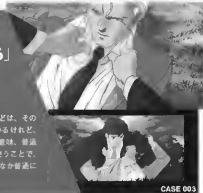


CASE 002

シャア 「世界は、人間のエゴ全部は飲み込めやしない」
 アムロ 「人間の知恵はそんなもんだって乗り越えられる」
 シャア 「……ならば、今すぐ愚民もすべてに英知を授けてみせろ」

いや〜当時劇場で見ていて、強いインパクトを受けたセリフだったのが、この「愚民」という言葉でした。「Vガンダム」における「歴史家」という言葉もそうだが、実は富野監督の作品で使われるセリフや言葉が、その後、日常会話の中に取り込まれ広く転用されることは多い。

いわゆる「ガンダム」の名セリフなどは、そのまますりかき引用として使われているけれど、「愚民」や「歴史家」といった、ある意味、普遍の言葉にインパクトを持たせて強く使うことで、見る者の印象に定着するというのは、なかなか普通に行えることではない……と思います。



CASE 003



セリフで振り返る 逆襲のシャア

『逆襲のシャア』は、物語の性質上シャアとアムロにフォーカスしているために、いわゆる名セリフの類もシャアとアムロ、2人の掛け合いの中に多く見られる。しかし、ここではいつもと趣向を変えて作品を理解するのに役立つようなセリフにクローズアップして挙げてみた。

フライト「よし、三段構えた。
ルナツーから敵の援軍が来る前に
けりをつけるぞ」
「すまんが、みんなの命をくれ」

戦術面（モビルスーツ戦）のシャアのライバルはアムロだが、戦術面（作戦）のライバルといえるのがブライト。アムロと同様に「覚悟を持ったオトナ」の代表として描かれている。連邦政府高官であるアデナウアー・バラヤに独自行動の意旨を取り。犯罪行方である独断専断の無断の持ち出し

を覚悟の上で行う事は、その後の事も含めて腹を括っていることが何える。生還を期し厳しい作戦といふことを説明し、決意を確認するためのセリフが「みんなの命をくれ」だ。

そうした状況がわかっているからこそ、シャアも戦場で「やるな、ブライト」と評価するのだ。



CASE 004

アムロ「革命はいつもインテリが始めるが、夢みたくない目標を持ってやるから
いつも過激な事しかやらない。しかし革命のあとには、気高い革命の
心だって官僚主義と大衆に飲み込まれていくから、インテリはそれを
嫌って世間からも政治からも身を置いて世捨て人になる。だったら……」

シャア「私は世直しなど考えていない。
愚民どもにその才能を利用されている者が「言う事か」

アクシズ内でのモビルスーツを降りた両者による肉弾戦の状況でのやり取り。ある意味「機動戦士ガンダム」における、ア・バオア・クー内と同じような状況の対になるシーンともいえる。

本作におけるシャアとアムロは、たしかに現状の認識は共有しているが、考えていることはまっ

たく逆。

この時点でもその考え方の違いは明らかだ。「私は強直しなど考えていない」と、亮り言葉に買い言葉で、つい本音が出てしまうシャアでした。「愚民」という言葉をまた使うし、ネオ・ジオンの人々には聞かせられない発言です。



CASE 005

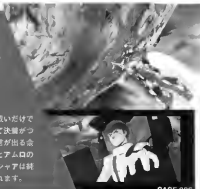
アムロ「貴様ほど急ぎずさもしなければ、人間に絶望もしやしない」

シャア「そうか、しかしこのあたたかさを持った人間が地球さえ破壊するんだ。
それをわかるんだよ、アムロ」

アムロ「わかってるよ。だから、世界に人の心の光を
見せなければならぬんだろ！」

最初のセリフは、アクシズを押し返そうとするアムロのセリフ。ある意味シャア多用する「愚民」という言葉に対するアムロの回答とも取れなくもない。そしてアクシズを押し返そうとして、他のモビルスーツたちも協力した時のやり取りが下のセリフ。「どうせ〜」というシャアに対し、

最後まで諦めないアムロ。この時点で取いていない勝負の決意は完全についた。そして決意がついたからこそシャアの「お母さん」発言が出る余地ができたのだ。この時点でのシャアとアムロの極の違ひも感じるが、ミライさんの「シャアは純粋すぎる人よ」という言葉も思い返されます。



CASE 006

あえて名セリフではなく
作品の本質を凝縮したセリフの粋

「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」の究極の名セリフといえは、何といってもシャアの「ララァ・スン私は私の母になってくれるかもしれないなかった女性だ。そのララァを殺しお前に言えたことかー」なのだろう。

ある意味そこで見ていた「元ガンダム少年」たちはまさにドン引きだった。「あのシャアがそんなみづともないことを言うなんて」というのが正直な感想だろう。しかし、面白いことにそれでシャアの人氣が下がったかといへば、そうでもないどころか、その後30年の長いスパンで見れば、むしろ人氣は上がったといえるかもしれない。

「機動戦士ガンダム」のシャアといへば、よく考えればガンダムに負け続けていた（物語前半ではアムロにではない）にも関わらず、その豪傑気とセリフ、赤い衣装と顔で立派な、あいつがみれば正当なライバル役だったわけだ。しかし「機動戦士ガンダム」では、年下のカミイにに敗られ、ニュータイプ（のシロア）にハメられ「でさきこそない」のよう（に）言われるなど数々くだり。あけくらの果ての「お母さん」発言だが、実はこうしたシャアの味を下げ抜くこと自体、シャアという、ある意味「大人になりきれない男」的な像を厚く彫りこき、人々の共感を得ていたのでないだろうか。つまり、すべてを隠し出したからこそ愛されるキャラクターになったのだ。

逆襲のシャア なぜなにメカニズム

それまでにない新鮮なアイデアが数多く作中に登場した『逆襲のシャア』のメカ設定の数々。ここでは、現代ではガンダムワールドの基礎知識ともいえるだろう、その設定を改めて振り返りつつ、その意味を考えてみたい。

【 TOPIC 002 】 → サイコミュ兵器 ファンネルとフィン・ファンネル

サイコ・フレイムの登場は、MSのあり様にも大きく影響を与えた。従来のサイコミュ搭載機は、ファンネルによる遠隔攻撃が前提であった。しかし、サイコ・フレイム時代のサイコミュ搭載機は、ファンネルの搭載数を少なくする傾向だ。これは、ファンネル一辺倒ではなく、高性能機でもあるサイコミュ搭載MSのポテンシャルを最大限に発揮するため、ということの表れだろう。

一方、**〆**ガンダムのフィン・ファンネルは、ジェネレーターを搭載し、旧来のビィトと同様のコンセプト（かなり小型化さ

れている）で、メガ粒子砲の威力と、ピラミッド状のバリアーと、攻守に優れた長い稼働時間も実現した。

しかし後世ではフィン・ファンネルなどがスタンダードな技術にはならなかったことから、一般的に使用には問題を抱えていることもうかがえる。



ファンネル

グリップ戦後期から実用化されているサイコミュによる遠隔遠隔操作砲台。MS本体からエネルギー供給を受ける充電式なので稼働時間は短い。ネオ・ジオン特有のニュータイプ専用兵器といえる。



フィン・ファンネル

連邦軍による初の実用化となるニュータイプ専用兵器。ファンネルの名称だが本体にはジェネレーターを搭載しているため、稼働時間は圧倒的に長い。性格的には一年戦争時のビィトに近い。



【 TOPIC 001 】 → サイコ・フレイムとサイコミュ

『逆襲のシャア』でもっとも重要なテクノロジーとなるのがサイコ・フレイムといいたいだろう。劇中の説明だけではよくわからない部分もあるが、要するにサイコミュの機能を持つフレイムということだ。この技術の採用により従来のサイコミュ搭載機よりもサイコミュの搭載スペースを大幅に軽減でき、かつ通常のMSサイズで様々な機能の付加が実現可能となった、ということらしい。

そして、高いニュータイプ能力を持つ者には、このサイコ・フレイムは無類の可能性を持つものでもあるようだ。それは物語終盤、地球に落下するアクシズを押し上げるのに一役買って

いる。ただ具体的な効果に関しては、よくわからないという曖昧なもので、それゆえに後の作品でも便利に使われることとなった。

この「実際は曖昧だが凄いことができるかもしれない」という設定は、後の『ガンダムシリーズ』の中でも、一連の発明ともいえ、物語の転を転がす要因を担ったといえるだろう。



MSのコックピットシート による違い

一般タイプ



サイコミュ・タイプ

使いやすさから、シン・アムのMSは標準タイプ。

しかし、本作は1987年1月に放送が終了した『ガンダムZZ』からわずか14か月後の公開作品であり、実質的な制作においては、ほぼ連続しているものだ。それでも、今までの作品よりも、かなり詳細なメカ描写がされているという印象を見る者に与えている。

その理由としては、もちろん劇場公開作品ということがある。劇場版の予算などはTVシリーズより規模が大きく、『逆襲のシャア』の場合も、1分あたりの制作費で換算するとTVシリーズの数倍という数字になる。また、描かれるセル用絵なども劇場のスクリーンに合わせた大判なものを用意される。結果的にTVシリーズより詳細で細密な作風の画面が誕生するというわけだ。

それらを踏まえて『逆襲のシャア』

常時時代とともに描かれる『逆襲作品』のメカたち

多くの人の印象として、『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』におけるメカ描写は、それまでのTVシリーズの『機動戦士ガンダム』や次回作の『機動戦士ガンダムZZ』に比べて「一新された」ように思われるではないだろうか。

冒頭のバガンダムの登場時の、カメラ（センサー）部分の保護フィルムや、その他の「完成前」のメカニカルな描き込みをはじめとした、様々なギミックなど、描写には細かく気が配られており、「おそろいではない」と感じられる人は多いだろう。いざいざ映像のクオリティのグレードが一段階上がったという印象だ。

※数値はすべて頭頂高。

25.0m

RX-93
νガンダム
22.0m

MSZ-010
ZZガンダム
19.88m

MSZ-006
Zガンダム
19.8m

RX-78-2
ガンダム
18.0m

20.0m

15.0m

10.0m

5.0m

【 TOPIC 003 】 → 巨大化するガンダム

第二次ネオ・ジオン戦争のMSは、一年戦争時代と比較し全高（頭頂高）で1.3倍、2倍くらいまで大型化した。これは「高性能」を求めた結果といえる。こうした高性能化はジェネレーター出力とスラスター推力の数値を上げるのが手

取り早く、搭載ジェネレーターなどの機器も大型化せざるを得なかった結果のサイズだろう。その反面、重量は軽量化の傾向にあるため、スベック以上の高性能化を果たしている。

一方、作劇としてのMSは、大型化すること

で人物と定尺の上で絶えにくくなったことから、この後の作品などでは、MSは小型化の方向へとシフトしていく。それはMSの設定上でも、技術面においても理に合った一種の発明であったといえるだろう。

【 TOPIC 004 】 → νガンダムが完成したのはシャアのおかげ!?

νガンダムはアムロが基礎設計に担当したといわれる。もちろん実際に描画を引いたわけではないだろう。「敵の脳波をサイコミュで強化して受信する」というアイデアの提示など、おそらく具体的な機体仕様や操縦（要求）をしていたのだろう。結果的にそれを実現したのはサ

イコ・フレームで、これはシャアが意図的にリークした。

このシャアの実行によりアムロは勝利できたといえるが、リ・ガズィでもサビーとそれなりに戦っていたし、サビーだけが相手なら、νガンダムはサイコ・フレームなしでも勝てた可能性もある。



▲νガンダムのコアとシールド部分にはサイコ・フレームが埋め込まれている。そうした伝導や増幅はネオ・ジオン（シャア）から直接伝達されたものだった。機体は「アムロと対峙する機体で後者を倒す」というシャアの機意による。

▲シャア自身、実際にアムロと戦って、まさか自分の機体がいかにワーゲンして戦えるかを事前に想定していたか？ νガンダム自体、アムロが自分勝手に設計しているため、その辺りには注意が必要。



ろくか。そうした富野作品の「パランス」を壊してやるのも一興ではないだろうか。

富野監督は当時、様々なプレインからの意見を数多く吸収しており、その中で機体的に面白く思うもの、を積極的に取り込んでいったという。富野監督は、その後に続く「ガンダム」の発展に、その経験を活かすつもりでいる。その中で、富野監督は、その後に続く「ガンダム」の発展に、その経験を活かすつもりでいる。その中で、富野監督は、その後に続く「ガンダム」の発展に、その経験を活かすつもりでいる。

富野監督は当時、様々なプレインからの意見を数多く吸収しており、その中で機体的に面白く思うもの、を積極的に取り込んでいったという。富野監督は、その後に続く「ガンダム」の発展に、その経験を活かすつもりでいる。その中で、富野監督は、その後に続く「ガンダム」の発展に、その経験を活かすつもりでいる。

富野監督は当時、様々なプレインからの意見を数多く吸収しており、その中で機体的に面白く思うもの、を積極的に取り込んでいったという。富野監督は、その後に続く「ガンダム」の発展に、その経験を活かすつもりでいる。その中で、富野監督は、その後に続く「ガンダム」の発展に、その経験を活かすつもりでいる。

地球連邦軍ロンド・ベル艦隊
ラー・カイラム

全長 487m
武装 艦首ミサイルランチャー
艦体メカ粒子砲
対空機銃

ロンド・ベルの旗艦であり、プライトが艦長として駆来する艦だ。2連装メカ粒子砲を主砲として4基、多くの対空機銃やミサイルを装備し火力も高い。また艦首と後部にMS用カタパルトを備え、MS運用にも重点を置いている。艦体底部にあるのは格納橋で、連邦軍艦船共通のアイコンでもある。「逆シャア」のその後を描いた「ガンダムUC」にも登場しており、同型艦は「TVガンダム」にも登場している。

ネオ・ジオン軍艦
レウルーラ

全長 250m
武装 連装メカ粒子砲
連装メカ粒子砲
ミサイルランチャー
三連装対空機銃

ネオ・ジオンの旗艦。全体的なシルエットは、ジオン系艦船の流れを保つためか、一年戦争時のグワジン級、第一次ネオ・ジオン戦争時のグワジン級やグワバンバ級を彷彿とさせる。MS用カタパルトは1基で、先鋒はスキューのジャブバ台のような傾斜がある。艦長はライル中佐。

地球連邦軍クワッパ艦隊旗艦
ラー・チャター

全長 292m
武装 連装メカ粒子砲
ミサイルランチャー
対空機銃

地球連邦軍の主力といえる宇宙空母艦。艦体の構成要素はラー・カイラムなどに準じるがMS用カタパルトは1基のみ。だがダメージコントロールに優れ、ブリッジのものが破壊されても航行は可能。同級艦としてラー・カイム、ラー・キムなどがある。

ネオ・ジオン艦隊旗艦
ムサカ

全長 160m
武装 連装メカ粒子砲
ミサイルランチャー
連装対空機銃

艦種は、かつてのジオン公国軍のムサイ級と同じ軽空母艦。しかし、ムサイ級とは異なり、艦首部にMS用カタパルトを2基備え、MS運用を主眼としている。艦体後部のエンジンブロックの形は、艦の番号を示した識別帯だ。同級艦は13隻が建造されたとするが、艦名や戦績などの詳細が不明な艦も多い。

宇宙艦船に見るMS運用の発展

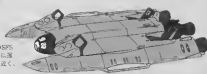
本作では、敵味方陣営とも新世代の艦船が投入されている。これは、それまでのMS運用に対応し、新時代の求められる艦船の姿であるといえる。前方に集中するカタパルト配置など主戦力であるMSの運用の効率化と、艦隊ブリッジ（CIC＝戦闘指揮所）の採用などのダメージコントロール性の向上の2つが改善の中心であろうと考えられ、特にラー・カイラム級は、その後半世紀近く使われたことか

らち、艦船仕様の決定版ともいえるものなのだろう。一方、MSには、作戦行動時間の延長に大きく寄与するサブ・フライト・システム（SFS）の使用は、陣営を問わず一般的になっているが、連邦軍はMSを2機搭載するベース・ジャバーを、ネオ・ジオンはMS 1機搭載型のシャクルズと、双方の運用コンセプトは大きく異なる。技術の進歩や運用がSFSのデザインから見えるのだ。



シャクルズ

ネオ・ジオンが主に使用することのSFSも、同型の艦船がグリプス戦役時に運用されている。正確な性能はよくは不明だが、同型艦といえるものから推測する。



ベース・ジャバー
グリプス戦役時には同型のSFSが運用されていたが、大規模な艦隊であった。これは宇宙戦の艦隊である。MS搭載数は上図の2機。



プテモビルスーツ
ズック

主に作業用に用いられる機体で、官能の両手や足を自由に動かせる。ロンド・ペルではオックスへの破壊作を行う際に用いられた。



モビルスーツ
バット

メタ同僚に似たような外見に用いられる作業機。ハヤのエイはこれをマシンで購入し、ラー・オキタ軍艦のために使った。



ホビー・ハイザック

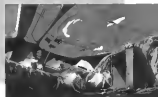
かつて地球連邦軍で使用されていた機体の一部は、民間の需要などに払い下げられ、レジャー用途などに活用されるケースもあった。当然、武装などは取り外されている。

【 TOPIC 005 】 → 戦艦以外にも使われるMSの数々

『逆襲のシャア』の時代設定である宇宙世紀0093年は、MSという新技術が登場して15年程度の時間が経っている時代であり、兵器としてだけでなく民生品としても広く使用されるようになっている。プテモビルスーツといわれる小型MSやモビルゴノドなどの小型のものは、もともと民生品でもあり、現代の自動車などと同じような一般的なマシンであることが分かる。

一方、驚いたことに通常の正規採用MSも民間に払い下げられているようだ。現代においても戦車や航空機などが民間に払い下げられることはあるが、は

とんでは兵器としての価値が失われた数十年前のもの。しかし、ギュネイ・ガスの搭乗したホビー・ハイザックは、登場から10年も経たない機体データベースで、民間に払い下げられるにはハイスペック過ぎる筈もあるが、これは完全に旧式になっているという証だろう。それだけに、当時のMSの開発速度の速さが窺い見える事実と考えると興味深い。

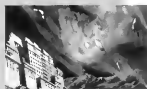


【 TOPIC 006 】 → シャアの推進した地球寒冷化作戦とアクシズ

シャアの地球寒冷化作戦とは、小惑星などを地球に落とすことで、灰や煙、粉塵などにより太陽光が遮られることで起こる環境（気候）変動、いわゆる「核の冬」を起こして、地球の寒冷化を招き、人類が地球に住めなくなるのを目的としている。実際には、核の冬は一年戦争時の「コロニー落とし」でも起こりうる現象でもある。

しかし、アメリカのカール・セーガン博士などにより「核の冬」が提唱されたのは80年代半ば。いわば当時の最新理論であった。つまり『機動戦士ガン

ダム』放送時にはない理論なのだ。設定そのものの繋がりも考えると、少々強引とも見えるが、エンターテイメントは時代の申し子である。最新の理論を投入する時代性は、結果的に作品のリアリティを増すのに貢献していると思う。



フィス・ルナ

作戦の第1段階として地球に落とされた資源衛星。3基の核パルスエンジンを搭載し、地球連邦政府のあるベネットの湾に落とされた。冒頭の攻防戦の舞台。



アクシズ

第一次ネオ・ジオン戦争時のハマーン・カーン率いるネオ・ジオンの拠り所。戦後、連邦軍に接収されていたが、政治取引の材料としてシャアの手に渡った。

【 TOPIC 007 】 → MSだけじゃない進化するダミーバールン

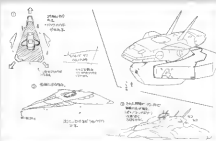
ダミーバールンとは、すなわち敵を欺瞞するために用いるバールン、つまり風船状の物体で、モビルスーツや艦艇に模したものが使用されている。

迷彩塗装が速度や方向を見誤らせるものに対して、ダミーバールンは数などの戦力を見誤らせるのに使用する他、敵に対する回収にも使用できる。

その使用自体は『機動戦士Z

ガンダム』で描かれた宇宙世紀0080年代後半からの事例を確認することができるが、宇宙世紀0083年のダミーバールンは、80年代より一般的な装備となり、使用される頻度が高まっている。

また、欺瞞だけでなく機動性を高め、敵に対する障害となるなどの機能にも用いられ、戦術的発展もみられる。



レフルーラのダミーバールン

戦艦などの巨大なバールンは、フリッジの外殻部分がユニット化されている。戦術的効果も高いが、同僚艦とともに艦艇のバールンを戦艦で投入している。

リ・ガズィのダミーバールン

バールン本体には機動性も仕付けられるので、使いようによっては敵を撃破、破壊することも可能。後年になるとさらにバールンの機体両面度が上がる。



逆シャアにおける人物関係地図

ララ・スン

ご存知、戦争時のニュータイプ。シャアは死後その命を神格化し、アムロにとっては、もはやそれとそれほどでもない存在で、その神格化の存在に驚かっていると（半信半疑に）考えているようにみえる。

ネオ・ジオン

これほど過激だよ

絶叫、万歳！

ネオ・ジオンの人々

シャアの息子オオ・ジンの影響で、劇中のセリフから実際の政治的立場などの文脈は読み取れるように、ヘラクレスの政治家としての背景（文脈）であることは分かる。リゾンのなかで、アガンネート・ジンの人間性のかた、詳細は明らかになっていない。



シャア・アズナブル

新生ネオ・ジンの前鋒、強さを誇りに誇り「敵の心」で敵味を凍結化し、「力」に力を誇りた人々」を一緒にしようという意図を行動に出る。その反響はビビエラで戦場に出る。サイコ・フレームの性能を前に出すので、その真意はわからず、サナイに「アムロに決意を告げたいだけ」などと理解される。

ライル・バグ

シャアの専断者であるライル・バグの描像。バグランらしい支配で、サナイとともにシャアをサポートする。

レス・ジュナイダー

ボク・ローグを倒すネオ・ジンのエースパイロット。同じくエースであるロンド・バグのサポートを担う実力を持つ強敵だが、ニュータイプ（強化人間）で生きている。サイコ・フレームの試作で特許チューニングの対応が期待される。

サナイ・ミゲル

ネオ・ジンのニュータイプ研究用兵器であり、ネオ・ジンの機動兵器（この場合機動）。一方でシャアの恋人（情婦）でもあり、ニュータイプ的要素も持っているようだ。ある意味、シャアのダミ人偶と理解してあり、それを否定して愛する真意のよう。人。しかしシャアはそれに対するながらも、いざという時に「男同士の間にいるな」と一喝する。

クス・エア（バグ）

地球連邦政府の高官。マアタカ・バグの娘で、素直なインテリに裏にニュータイプの能力（機動）を有している。父を失っており、父と通れぬ。宇宙に出たところでアムロに会い、つれなくされたタイムでシャアに会ったための運命することに。クス・エアはネオ・ジンの内での敵。さすがに地球連邦軍高官の名字は残された関係。

ギョネ・ガス

ニュータイプ研究出身の強化人間。パイロット以外にも、シャアの通称を任せられるなど、ネオ・ジンの内でも重要な存在。クス・エアとシャアに会って、悲しみを抱くよう。若くして大きな運命が現れるように。ネオ・ジンの内でもシャアをライバル視するように。

クス！

なぜわかんない！

やるな、ブライ！

運命

大敵は戦場に出てあける！

強いだ！

生憎な小娘！

強化か運命か？

大敵を倒さる！

運命

ニュータイプか機動か！

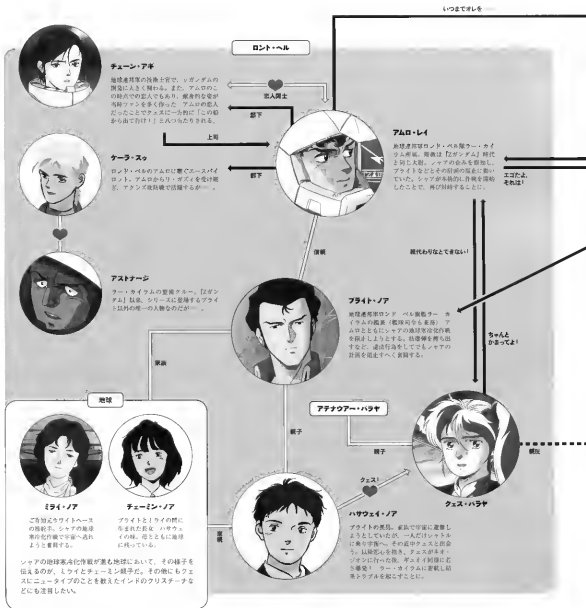
オールドタイプか！

クスの「ウサギ」に見る「逆シャア」の完璧な人物配置

多分、多くの人が「逆シャア」を見た当時思った感想の一つに「クス、うさぎ」というものがあるだろう。アムロ・バグの間にチョコチョコ割って入って、色々騒動を巻き起こすクス。イライラするよね。しかし、その人物関係を解いてみると、それすらも計算しつくされた上でのキャラクタ配置であることがわかってくる。

シャアとアムロという「両雄」（今でいうダブル主役）を抜く以上、その間の架け橋となる人物は必要だ。そのひとつはララであるが、それはもう死んでしまった過去の存在（キャラクタ）であり、物語の現在の視点でストーリーを動かす存在は持たない。それゆえ別のキャラクタが必要となる。ララの表裏一体のキャラクタであるから、ニュータイプである必要がある。そして、ララはシャアにとって「母親」的に人格化された存在なのに対して、アムロにとってはある意味「過去の」存在。そのシャアの「母親」的な存在に対しては、「子供（もしは娘）」的な存在であるべきなのだろう。

本作におけるニュータイプの概念は「物や人の存在を正確に理解できる人」であり、いわゆる兵士としてのパイロット能力などは、その付随物（そこだけ強化されたのは強化人間）ということができる。その中でクスは「物や人の存在を正確に理解できる人」というニュータイプとしての素質は持っているものの、あまりに鋭が若すぎて、その本当に意味することは理解できない。



シャプの地球解放作戦が進む地球にいて、その様子を伝えるのが、ミライとチェン・ミナ親子。その他にもクエスにニュータイプのことを教えたインディのクリスティーなどにも注目したい。

い。ただ、父親を嫌悪し自分の感情のおもむくままに動くだけである。

それを、大人としてある程度完成されているアムロは、「これは自分の領域ではない」と考え(クエスが後のパイロットとして対峙するとかわかっていたら、その行動は通ったものになっていたであろうが)、シャプはクエスにララの再来を感じながら、「母親」になるわけでもないため、他の人間と同じように自分の「道具」として扱うわけだ。つまり、一方的に求めるだけの子供を投入することで、両キャラクターの違いを浮き彫りにする。それゆえにクエスは最初にもアムロの力に引き、拒絶されなければならなかった。アムロの言うように、クエスは「邪気」の役割を果たし、それゆえに物語中で「ワゼ」役回りを演じなければならなかったのだ。

また、もう一つキャラクター配置で面白いのはブライト・ノアの存在だ。ブライトは戦術面(モビルスーツ戦)のアムロに対して、戦術面でシャプと対比されるべき存在であり、ある意味いつまでも大人になれないシャプに対して、覚悟を決めて対峙する。そして、シャプとの対比として「家族と子世」という存在はきわめて重要な役割を持つていた。ブライトの妻であるミライと娘のチェン・ミンのニビツルは、ファンサービスと地球の状況紹介以外は、一見必要がないように見えるが、「残された家族」のため、死を覚悟しない作戦を実行するブライトの「覚悟」を見せるために必要であり、それこそがシャプとの決定的な差であることを示している。このようにキャラクター配置に極めて無駄がないのが「逆襲のシャプ」なのである。

証言!!

劇場用アニメ

『逆襲のシャア』を作るとはどういうことか!?

「監督が思い描く映像を実現させること。それが仕事だった」

同じ劇場用作品でも「機動戦士ガンダム」3部作とは違い、独立したオリジナル劇場用作品として作られた「機動戦士ガンダム逆襲のシャア（以下、逆シャア）（88年）。

デジタル制作が当たり前の、昨今放送されているアニメーションを見慣れた目にとどめるのはさぞおき、TVシリーズ「ガンダム」（79年）放送後から5年後に制作された「機動戦士ガンダム」（85年）、続く「機動戦士ガンダムZ」（86年）と、作品を追いかけてきた当時のユザイの多くは「逆シャア」のクオリティの高さに度肝を抜かれたと聞く。しかし、実は制作側の中心スタッフ陣は、それまでとさほど違いがなかった。

では何がこの差を生んだのか? 今あらためてスタッフレジェットを見直すと、まずは富野由悠季監督

の名が、原案、原作、脚本、監督に

渾なるといっていい。つまり「逆シャア」は、完全なる富野監督作品といえるのかもしれない。が、

当然ながら「逆シャア」が出来上がるまでには、たくさんのスタッフが開いていた。また、同じキャラクターやMSを使っている、デザインや設定はTV版とはまったく違ういわば「新作」だった。この作品には劇場用作品ゆきの様々な執行錯誤があり、同時に、新作ならではのチャレンジもあった。

当時、社内で「6スタ」と呼ばれていた「企画（営業）室」に在籍していた自分も、この作品に関する打ち合わせ等の場に頻りに出席し「逆シャア」制作を側面から眺めていた立場だった。

そこで、サンライズの企画開発のリーダーであった、本誌お馴染みの

証言者

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
演出補

川瀬敏文

元サンライズ企画室

井上幸一

検証者

元サンライズ企画室

風間洋

新たなシルエットのガンダムを生み出せ!

普段は文字通り新しい作品の企画を練り上げてゆくこの制作現場からもし企画室は、どこかの制作現場から切り離された。マンション」と呼ばれている。この規模の小さなアパートの一室で、常駐する井上さんと私の他、「ブレイン」と呼ばれる社外スタッフが必要に応じて集まる場所である。ある時、そこに持ち込まれたのが「逆シャア」に登場させる新たなガンダム、つまり「Vガンダム」をどういうものにするのかというアイデア出しと、デザイン協力だった。

井上さん、最初に解っておいてもいいのは、作品の成立には大きく

分けて、オリジナルものと原作ものの2つの形があるということです。当時のサンライズでは、オリジナルの場合は、ゼロから作り上げた企画書を「失立案」という名義のもと、企画書にしてプレゼンテーションし、スポンサーとの打ち合わせを重ね、その要望に合わせていく。それがOKになれば、あとは現場プロデューサーと監督を決めて、そちらに任せます。一方、原作ものは原作がすでにあるわけで、それを現場がどうアニメにしていくのかです。

富野さんの場合、まず先に自分で企画書を書きやう。だからそれでOKとなれば、原作ものと同じような流れになるんです。「逆シャア」もそうで、企画書を関係各所にOKしてもらった後は、あとは担当プロデューサーと富野さんにお任せ、という流れでした。

ただ、このお任せの中で、「じゃあこの作品の中のガンダムは、どのものか?」という段階で、我々のところに相談がきたわけです。

1サマーの内田（健二）さんと富野監督それぞれがらスタにいらつしやいました。

井上 富野監督の希望は、「ガンダムにマントを付けたい」ということでした。これに対して、それまでもいくつかラフスケッチ案は上がってきていたんだけど、どれも富野さんの要望に添えられるものではなかったんです。

ただ「マント」というだけでは、デザインにはイメージがうまく伝わらなかったでしょう。中には本当の布のようなマントを背中に付けたデザインまであったくらいでした。この作品で登場するガンダムをどんなデザインにするのか? これに対しての富野監督の答えであるマントという要素を、メカニカル的にどう反映させるのか? それには、この作品の中で活かせるメカとしてのコンセプトが必要だった。

井上さん、監督からは、ガンダム本体には変形も合体もさせたくない、という希望もありましたので、マントというものを追加エッセントと考え



て、何らかの機能を持たせよう、という方向性でいくことになりました。その過程で「ヴィン・ザ・サイヤン」というSF好きの大学生のブレインチームが、マントが分離してワイフ・ファンネルになるアイデアを出してきかれました。

風 段ボールを切って貼って作ったマントを、背負う形にして、ガンダムのプラモデルに張り付けましたよね。井 そう。そしてその時に、シルエットを特徴的にするために、片マントにして、陸空を付けたものに仕立てて、それを高野先生に見せた。その場で、「よし、これだ」ということになりました。

この段階でもう、様々な作品でも協力してもらっている、デザイン・の鈴木雅久さんや、「機神英雄伝ワタル」で「龍神丸」をデザインした中沢敦宜さんも協力しています。ガンダムの機形が決まり、具体的な外見のフィニッシュ作業は他のMSとの統一も含めて「VZ」で、メカデザインを担当していた出淵裕さんにお願いしたわけですが「メカニカルペーシデザイン」。僕たちの作業はここまでは。なので「逆シヤア」では、出淵さんと仕事では会っていません。そう。そう。風 絵コンテの段階ではデザインができていなかった、という話が出ていた、という情報があるそうですが、どうなんですか？

川 富野さんは絵コンテを3、4フロックに分けて作業していました。フロックに分けて作られているなら、コンテが上った順に必要な作業は

始められますよね。
川 全部が上った時にデザインが揃ってはいなかったという意味じゃないかな。

井 決して、ゆとりのあるスケジュールだったわけではなく、頭の部分でアプリロダクションが追いついていなかった、という事なんです。

アナログ撮影でチャレンジャーした劇場クオリティの映像づくり

こうしてMSのデザインが順次決定していく中、いよいよ現場作業に入っていくわけだ。そこまでは川瀬さんの証言を聞いていく。川瀬さんは制作進行を経て富野監督の元で演出監督に就いた、いわば富野監督の義理子だ。

「逆シヤア」の現場では、どのような立場だったのだろうか？

川 僕はあくまでも「演出補」です。やっていたのはほとんど撮影処理や現場の連絡です。普通、担当演出は原画のテクニクもするんだけど、あの作品では、富野さんが原画テクニクも自分でしていましたから。たぶん、富野さん流の言葉みたいなのがあったって、それがそのまま原画家さんには伝わって理解される恐れもあるんで、まあ、代わりに解りやすく伝える、補足という役割目もやっています。とやっていますからね。

井 それは大事ですね（笑）。富野監督のインパクトある言葉や映像にも活かす、という事でもあります。

川 いや、そういう事は富野さんが自分でやりますから（笑）。では、観客が仰天したクオリティ

はどうやって生み出されたのか？
井 そもそも、TVシリーズと劇場用作品はのくくらい作業に差があるのだから？

川 クオリティは勿論それなりにしないといけないわけだけど、何より違うのは作業時間のスパンの長さです。TVシリーズならば、1本に使う時間は、まあ、3〜4ヶ月。それでコンテから結果が見えちゃう。原画チェック作業の期間もよくわかります。でも劇場用作品は、結果が見えるまで1年とか、かかるんです。来る日も来る日も、原画テクニクが延々とずーっと続く。やつてもやつても終わりが見えないんです。

それから、今と違ってデジタルの時代じゃなかったから、撮影にも色々な工夫をしなくちゃいけなくて。例えば、撮影の時に使うフィルムなんかも、何か新しいことをやりたいたいと思うと、撮影できないという相談しながら、自分でやらなければならないんです。撮影台やセリに工夫したり、カットに合わせて作ってみたい、上手くいくまで何回も作り直したり。だからそれで徹夜するハメになる。でも自分で始めたことだから、やるわけにもいかないじゃないですか（苦笑）。

風 富野さんの頭の中にある映像をゆつくり引いたりしてはいるだけで、でもそのままだと劇場用の画面にはならない。それで、本物の地

球儀を買ってきて、周りに貼ってある地図の部分全部剥がして……
井 剥がしてちゃ全部潰れて……
川 だって、地球儀の印刷された面に文字が入っているじゃない。

風 ああ、そうかい！
川 だから全部丁寧に剥がして、新たに美術の池田（繁美）さんに、地球儀を複製させてもらって、その地球儀を撮影台に乗せて少しずつ回して撮影してるんです。コロニーはCGのマップピングで貼り付けてやりこつた。撮影用のマスク作りもコッソリ徹夜してやりました。

でも、マスク作りとかに関しては面倒な事を始めちゃったのは自分だから、劇場作品で中途半端なことはできないですから、とにかく自分でやるしかない（笑）。

井 今でいうエフェクトを全部アナログでやっていたわけですね。
川 光関係は撮影の現場でやってもいらないから、いかに大変にやらないといけない。サイコ・フレームは光を撒きながら飛んでいましたよね。そういうのは、宇宙世紀のガンダム世界には人工重力がないけど、無重力の表現とかは？

井 打ち合わせの時に言うようにしていたけど、アニメーターさんも解っててくれたんですけど、あまりひどいものはなかったですね。
川 その辺は富野さんがコンテのレイアウトで、大きさをどう出すかとかやっていた、そのレイアウト通りにするにはどうマルチ（撮影手段）を組

むか、そういうことで見せてました。
井 MSの目からシールをはがす、なんてシーンもありましたね。
川 あれは撮影処理でやりました。井 スペース・コロニーをCGで回したのも初めてですね。
川 CGはいいですよ、今のCGとは違いますね。背景で描いたものを立体に貼りますから。イマジカでやっています。

井 内田プロデューサーが「こんなに費用がかかった」とって熱狂ってましたけど（笑）、映像の、売りは大切ですよ。
川 それまで普通にやっちゃった事が「そうじゃないんだ」と、富野さんは「どういこうを見つづけるのが上手かったですよ」。

あのリアルな宇宙表現のウラにはこんな苦労があったのだ。今ならばCGで再現してしまいう工程を、まさに手作りのアナログ技術で完成させたという大変貴重な証言ではないか。だが、川瀬さんは重くも感づいた。

川 でも、だからって「たまたま物づけばいいのだから」というたそんなことはないんです。動いている人物は「絵」なんだから、必要以上に立体感があるものは、富野さんが嫌がりました。あくまでもアニメーターの目でなくって、いかに「TVシリーズとあまりにも違和感のあるものはダメなんです」。

劇場作品とTVシリーズ制作環境のちがいは？
井 それまでのガンダム作品とは違い、完全オリジナル、全カット新作の劇場用作品だった「逆シヤア」。ぶつ

ちゃけ、予算規模はどのくらいのものだったのだろうか？

井 それ「製作費十数億」とかいうけど、それは宣伝費とか全部入れている数字。作業クオリティも物量も多いので、劇場用はシナリオも絵コン

でも、ギヤラはTVシリーズの場合、作品にもよるけれど、制作費は通常1000万円もええらいな」と言いつつ、実際は9500万

円は欲しいんですけどね。川瀬さん、この時ももうフリーだった？

川 ええ、フリーです。

井 それまでのギヤラとはかなり違ってたよ？

川 それはもちろん。それなりによかったです。

井 ギヤラが変わらないのは、月給割の制作だけです（苦笑）。

風 余談ですが、川瀬さんは「戦艦メカ ザングル」や「聖戦士ダン

ハイン」の時、進行をやらないはずだけど、演出助手の仕事もしていたはずだ

と、その分のギヤラって……？

川 ないない。なんにもない。プロデューサーがさ、「おまえ、解

つてよなよ。勉強させてやってくれるんだからな、ギヤラはさっさと

風 ですね。自分も内部で書いたシナリオのギヤラって、通常のライ

ターシオの5分の1くらいでしたから（苦笑）。当時はそういう時代でしたよね。

お聞きは通り、劇場版で支払われるギヤラは、シナリオやコンテだけでは

はなく、作画も含め、TVシリーズよりも高額であるのが普通だ。だ

がそれは、それだけ高いクオリティが要求されているということでもある。

川 劇場用作品の制作に参加している人というのは、やはり選ばれた人

たちなんですよ。だからアニメーターさんたちも色々試行錯誤してくれ

たし、大画面で見せるのだから、気を使っているんですよ。でなければ、あれだけのクオリティで作る

ことなんて、できないですよ。

風 劇場用作品の仕事ができたというの、そういつた高揚感のあるもの

のなんですか？

川 そりゃやがいはありますよ。はしめる、やりがいがある……ありするは、（一瞬にのちやっ）

とか（笑）。来る日も来る日もずっとと続く地味な作業なわけで、段々ツ

ラくなってくる（笑）。

劇場作品に関わるといことは、いくらTVシリーズより予算がある

とはいっても相当に大変であることが、よくわかる証言だった。

では、富野監督の仕事については、どんな証言が飛び出してくるのだろうか。

川 あの頃、富野さんはいちいち内容について細かいことなんか言わないですよ。特にシリーズが始まった

時に先まで全部見切ったことなんて誰も言えませんが、原作ものなら、どんなお話をやってゆくのか、最初から解

ってありますが、オリジナリティは外

の要因で途中から方向が変わることも

ある。

井 外部から、いわゆる「テコ入れ

川 だから大枠でどんな作品にする

か考えてはあっても、僕らには言わ

ないですよ。僕らは富野さんの最初の

コンテを見て、「なんとなんとなんとなんとなん」と探って

いかな、（こつかなん）と探って

いかな、（こつかなん）と探って

いかな、（こつかなん）と探って

いかな、（こつかなん）と探って

いかな、（こつかなん）と探って

富野監督は現場で仕事をさせてもら

い始めたころに、映像作りに編集が

いかに重要なのかを教えてください

いたことがあんなんですよ。目の前

でほんの1コマ、2コマを切った別の

場所に移動させるだけで、動きや演

技を要えることだってできちゃうつ

て事を目の前で見てくれたんですよ。

井 アニメは映像なんだ、ってことを実

感させてもらった瞬間でしたね。

井 富野さんは、人に教えるのは好

きなんです。

川 うん、好きだと思えますよ。演

出というものを理論的に教えられる

のは富野さんしか知らないですね。富野さんが言っていたのが「絵コン

テが描けなさいと演出じゃない」って

ことですね。本来、演出と絵コンテは

セノトです。自分の絵コンテでやら

なさいと演出はダメなんです。なの

に最近ではコンテと演出を簡単にバラ

す（別の人がやる）。

若い人に演出を教えないと思ってい

るのに、コンテを教えたことないん

です。あれは演出は育ちません。

僕は当時、コンテと演出をセノトで

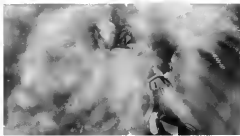
やらせてもらえたことが多かったの

です。

です。

です。

です。



ですが、おおかた時代だったといふことなのか。

まさか、富野監督の愛弟子の川瀬さんからだからと聞くことのできる証言ばかり。富野監督は、監督である以前に演出家である。ある時期には「コンテ本切りの富野」という異名も持っていたほど、驚くほどの数の絵コンテを描いたプロフェッショナルでもあった。昨今、この事をきちんと理解し、富野監督とその作品を見ている人はどれほどいるのだろうか？

逆シャアの頃と今の環境の差がもたらしたもの

当時の現場を内部から知るスタッフだからこそ知りえる「生」な数々の証言を得てきたが、では、改めて今「逆シャア」を見た時の驚きの真にある、いわば「キモ」とはなんなのだろうか。そこには、単に作品論だけでは片づけられない何かがあるに違いない。

井 制作としては、川瀬さんが自分のコンテで演出ができたというのは、ちゃんとスケジュールを守って仕事をしてくれていた、というのもあるかな。スケジュールが守れない人にはコンテは頼めないでし。

川 いや、使ってたって遅らせちゃいますよ（苦笑）。でも、今のスケジュールは本当にキツいです。ちゃんとスケジュールの組める体制や現場が与えられないんです。今のアニメには原作が多い。それなのに原作側と対峙してある環境がない。結果、外人とちゃんと仕事できる制作が育ちにくいです。だから、

外の都合に振り回されて、放送までにあと2ヶ月なんて時期で、イチから作り直し、とかいう話がまかり通る。それに對して「ふざけんな」と言っているんです。

なのに「あんな有名な作品をアニメでやる」「そこを導いたり、」とにかく倒産しないようにやるつぎやないから」とか。

井 なんだか羨望みたいですね。

川 原作マンガ用のアニメ工場になっているんです。

井 当時オリジナル作品をサンライズが創り始めたのは、代埋店、スポンサーが大手ではなかったからだと思うんです。大手だと様々な縛りがありがちです。だから、それが実は幸せなことだったのかもかもしれません。

そうでなかったら「ガンダム」はなかった。そして、もし外から厄介な注文がきたとしても、上の方でそれを抑え込んで直接現場には持つて行かなかった。

川 僕は、オリジナル作品やりたいです。し、やらなきゃいけないとずっと思っているんです。でも、オリジナル作品は今じゃ1割くらいしかないでしょ？

井 先ほどの演出家が育たないという件ですけれど、このころは、メカ専門の演出、メカだけの作監（作画監督）なんていなかったですよ。まあ、メカが得意な作画さんはいましかいたけど。

今じゃメカシーンだけの絵コンテ担当とか、普通にいますからね。

川 そうなの（驚）。知らなかった。よくそんなことできるね！

どうやってやるの？

井 ここからはメカシーンです。から「し」ですね。実写のアクション監督と同じです。

風人と絡むシーンは、どうするんだろ？

井 そこはパターンです（苦笑）。川、面白い。いや、ある意味では素晴らしい！（苦笑）。

井 カードバトルものなんかなら、できるでしょう。

川 ああ、確かにそれならはできるよね。

この証言から推測すると、どうも「キモ」は現場環境にあるような気がしてきます。富野監督の元、その要求に応えようとする作画陣を確保でき、忍耐と苦勞の中で一人前の演出家として学んでいる環境。

それを可能にし、維持する制作能力を持ったプロフェッショナルが育つ環境。そして、こうした体制を作れる気質と外交力。これが揃っていたからこそ、当時あれだけのクオリティを持った劇場用作品ができたのではないのか。

これを「時代」の一息で片づけてしまおうか。ユザリが何を求めるかにかかっている、ともいえる気がするが。

井 そういえば、「Z」も「ZZ」も2スタ（第2スタジオ）ですよ？

うん、と3年にわたりますと「ガンダム」をやっていたことになるんだけど、時系列でみると、「ZZ」は「逆シャア」の間に少し空いているはずなんです。その間、2スタって何をやってたんですか？

川 あれ？ 何やってたかなあ。

井 この頃、サンライズがやっていた作品を調べると「デッドヒート」とかも。

川 あー、そうだ、あの立体に見えるというやつ、そだね。

井 あれも6スタで企画を作ったんですよ（笑）。本来はロボットものの企画だったんだだけだね。

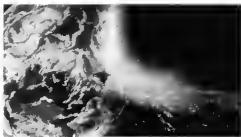
川 あれは目にも悪いですよ。あれやつて高価（倍額）くんは、近視になっちゃった。まあ、彼がお菓子ばかり食べて、栄養が偏っていたせいもあるでしょうけど（笑）。

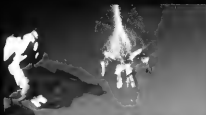
ここで「デッドヒート」の名前が出ることは予想外だった。確かに同じく6スタで、若いブレインたちと一緒に作った映画だ。某モデリさんで職人として立派に作ってプレゼンテーションした記憶がある。

つまり「逆シャア」は映像的にも過渡期に作られた作品という事でもあり、川瀬さんが連日徹夜しながら、様々な撮影方法にチャレンジしていた下地には、そうした時代の流れがあったともいえるのではないだろうか。となれば、この「チャレンジ」が「逆シャア」のもう一つの「キモ」ではないのか。そして、オリジナル作品という冒険から逃げがちな今の証言の数々は、作品の「キモ」であるだけでなく、ロボットアニメを成立させるための「極意」なのかもしれない。

最後に、

川 でも、やっぱり一番必要なのは忍耐力ですよ。延々と同じ作業が毎日続くんです。それができないと劇場用作品は作れないんです。これは証言というより指南ですね。





★「アジール」から救出されるオラ・アジール（マイク・ワシム）の戦子などのエフェクトも新機軸作品ながら使っている。



★オリジナルではガンダムを守るフィン・ファンネルのバリアだが、本作では、ア・アジールを助けるために活用される。



★全画そのものが戦術「赤黒」で描かれているが、不思議と違和感はない。バルカンやビームの光も鮮やかな印象を受ける。

オリジナル

オリジナルデザインを尊重しつつも、登場するモビルスーツの各機に、大胆なアレンジや新解釈を加えているのが「イボルプ」シリーズの特徴かもしれない。ガンダムの概念、シルエットはそのままに、各部からフレームが覗くなどかなりアレンジが施されている。



エ・アジール

対峙する「アジール」はガンダムよりもアレンジ度合いが高い。左の赤黒でも分かるように、肩部分には両腕機構が盛り込まれている。ガンダムとの戦闘機、さらに形状が変化する。その変わりようは、ぜひとも快観で確認していただきたいところである。



「逆襲のシャア」の もうひとつの結末？ ガンダムイボルプとは？

「逆襲のシャア」を考える時に、もう一つチェックしておきたいサブテキスト的な映像がある。それは短編「ガンダムイボルプ5 RX-93 ッガンダム」だ。ストーリーは富野由悠季監督自らによるもので、その内容は「逆襲のシャア」のもうひとつの可能性の物語だ。

「ガンダムイボルプ」は、2001年から2007年にかけて全15作が製作された、ガンダムをモチーフにした実験的な短編映像作品のこと。その5作目にあたる「ガンダムイボルプ5 RX-93 ッガンダム」は2001年に製作され、「逆襲のシャア」をモチーフとして描かれている。しかもストーリーは、富野由悠季監督によるものである。

ストーリーは、ジェガンに乗るハサウェイを撃つてしまった（？）クエスに、ガンダムに乗るアムロが接近し……というもの。

オリジナルのストーリーと違っているのは、アムロがクエスに対して、クエスの望む「父義」の存在として操るという点だ。詳しくは映像を確認していただければと思うが、クエスの印象は変わるはず。そういった意味では「逆襲のシャア」の人物関係における根幹からのイメージを揺るがしたショートストーリーといえる。

おそらく、この「ガンダムイボルプ5」

「逆襲のシャア」のあとの「逆襲のシャア」のストーリーは、オリジナルとどう変わらぬものになるに違いない。しかし、見た後の感想は確実に違うものになることだろう。この作品は富野監督が考えた「逆襲のシャア」で、そしてアムロ・レイというキャラクターに対する、もう一つの答えとすると面白い。

また、「イボルプ」シリーズはモビルスーツの表現に対しても様々な実験的試みが行われている。新解釈のCGモダリングで表現されるガンダムと「アジール」にも注目だ。



【 總 括 】

機動戦士ガンダム
GUNDAM
逆襲のシャア

シャアとアムロは
僕たちの
「オトナリトマス試験紙」だ!?

さて、『逆襲のシャア』特集の結びとして、「なぜ、僕たちにとって『逆襲のシャア』は面白いのか?」ということについて考えてみよう。作品の面白さを考える場合、様々な理由が挙げられるだろう。しかし、本作の場合は一つの特ピックに収束されるのではないだろうか。それはつまり、シャアとアムロについて考えることにほかならないのだ。

蔵く「機動戦士Zガンダム」では当初、逆襲のシャア。というサブタイトルを付けることが考えられていたように、シャアは主人公であるカミーユ・ビダンに並ぶ、物語世界内の主人公的な役割を担うことになるしかし、一度はエウヰゴの後継者としてとされるものの、結局、物語の最後に自ら大舞台から退くことになる。

シャアは誰かに自分を

そして、6年後、再び表舞台に登場した『逆シャア』におけるシャアは、ある意味常軌を逸した人間として描かれている。

を作り出し、人間を住めないようにする作戦は突飛で極端だが、多くのスペースノイドの熱狂的な支援や支持を受けている。これは、一年戦争を通じても変わらない、地球に対するスペースノイドの不満がそうさせているわけで、言わば人々が時代の熱狂の中に我を忘れていたという状況

態でもあるのだらう。
そして決して少くない人々が犠牲となる、ある意味、悪魔のような計画を示唆し、実行に移したシャ・アズナブルは、よほどの覚悟を背負わなければならぬはずだ。しかし、本器にはライバルであるアムロ・レ

イと対等に戦うためという理由だけで、切り札であるサイコ・フレイムの情報を取りくしたり、最高司令官なのに、わざわざ戦死する恐れのある戦場にモビルスーツで出向いたり、という行動(奇行)に出る。

これは、アニメーション上の作劇

の都合でもあるだろうが、ナナイやネオ・ジオンの高官たちに止められる（よく思われていない）という描写は、作中でもキチンと描かれており、最初から設計されたキャラクター描写であることが分かる。

「願望・止めて欲しい？」も視野に入れながら行動していた事になる。実は、この時点ですでにシヤアは

うであれ、切つての人たちを、結果として
オアム・シヤアは決して同格ではなく、
実はモビルスーツ乗りとして、アムロとシヤアは決して同格ではなく、
シヤアはアムロには劣る存在だ。実際にはサザビー対リ・ガズィの冒険隊の戦いでも、アムロは劣った性能の機体でシヤアとなんとか互角に戦っており、サイコ・フレームの情報流すのは、まさに敵に権を送る行為以上のことに他ならなかった。

ウキヤラクターは、かなり至る存在だ。何でも卒なく、ハイレベルにこなすことが出来る人間、何がしたいのかかわらない反面でもある。「機動戦士ガンダム」の、まだシャアがアムロの単なるライバル役であった時には、いわば「亡國の王子」という設定は、ストーリーのもう一つの流れとして機能していた。それが、二ノ話後半が主題になりつつあった物語タイプにおいては、「復讐の仇」に高揚感がなかった」と復讐自体を

否定している。

これは一見、彼が言うように「新しい時代のため」と映る。実際、一年戦争後に反地球連邦組織であるエウーゴに参加したのも、ある意味首肯の尾一貫した行動だ。最終的にはブレックス准将から後継者に指名され、ダカールの演説により、自身の正体を世に晒すことになる。

本来なら、それ以後は政治家になるべき人間だが、廣説を行った事自体を後悔し、その後もモビルスーツで出撃し続けるという、ある種の無責任な行動が続く（ロボットアニメとしては当然のことだが）。

実情、ここまでのシヤアの無責任な行動を見ると、彼は「本当にやりたいことがない」キャラクターとして描かれていることがわかってくる。換言すると「腹をくくれない」ということである。それでも「定以上の

能力があり、王子様という血統と「赤い彗星」という名声があり、思わせぶりな態度でなんとなく大物感を漂わせるシヤアに人が集まってくるのだ。そしてこの「腹をくくれない」といふのが、シヤアについてのもっとも

僕たちが共感できる部分なのではないかと思う。

永遠にオトナになれる男
それがシャア・アズナブル？

生きていく、大人になるといふのはある種の「決断」の繰り返しである。その決断をどうするかというのが人生なのは、皆さんも御存知のとおりだし、できれば「その決断はやりたくない」と思ってしまうのもよくあることだろう。

高野監督にとって
シャアとアムロは

最近、GM編集部が富野由悠季監督に行ったインタビュー（他作品について）の雑談の中、富野監督は「アムロとシヤアは両方とも自分の半身」というような発言をされていた。

なるほど「動物戦士ガンダム」の
 襲のシヤア（逆シヤア）の中での
 アムロとシヤアは、富野監督の半
 身身というのには納得できる話だ。
 それを見ている男たちの半身ずつ
 という見方もできると思う。「逆
 シヤア」を制作するにあたって、

監督は「シヤアの人気がある」ということを聞いて、「シヤアはそんなに人気が出るべき存在ではない」というような発言をされたようで、それが作品に投影されているといわれる。そもそも、シヤアとアムロの関係性というのは、実は一定ではないも

のた
一機動戦士ガンダムIII めの

「サイト」において、初めて実際に会ったシャアとアムロは、アムロが気後れする立場であった。それもそのはずで、士官学校出のプロの軍人と、戦時任官の少年パイロットでは、対等に話せという方が難しいだろう。

それがニュータイプのララア・
ンの登場により、アムロが急速にニ
ュータイプとして覚醒してくると
ララアを媒介にしてシヤアとアムロ
は直接話していないにも関わらず精
神的には近づいていき、ララアの死
を経てわずか1ヵ月定らず後のア・

パオア・クーにおいては「キサマ」が「マエ」と罵り合い（？）を演じるようになる。おそらく作劇的にもララアが登場するまでのシヤアは、物語における単なるライバル役にしか過ぎなかったのだろうが、ここに至り因縁の關係となった。

を作り出し、人間を住めないように

する作戦は突如と極端なため、多くはスペースノイドの熱狂的な支援や支持を受けている。これは、一年戦争を通じて変わらない、地球に対するスペースノイドの不満がそうであるわけで、言わば人々が時代熱狂の中に我を忘れていたという状況

態でもあるのだろうか。そして決して少なくない人々が犠牲となる、ある意味、悪魔のような計画を示唆し、実行に移したシャア・アズナブルは、よほどの覚悟を背負わなければならぬはずだ。しかも、実際にはライバルであるアムロ・

イと対等に戦うためという理由だけで、切り札であるサイコ・フレートの情報をリークしたり、最高司令官なのに、わざわざ戦死する恐れのある戦場にモビルスーツで出向いたという行動（奇行）に出る。

これは、アニメーション上の作例

実はモビルスーツ乗りとして、ア

口とシヤアは決して同格ではなく、シヤアはアム口には劣る存在だ。実際にはサザビイ対リ・ガスズの冒序盤の戦いでも、アム口は劣った能の機体でシヤアとなんとか互角戦っており、サイコ・フレームの脈を流すのは、まさに敵に塩を送

行爲以上のことに他ならなかった。そもそもシャア・アズナブルと、うキヤラクターは、かなり至る存だ。何でも卒なく、ハイレベルになすことができる反面、何がしたのかわからない人間でもある。『機動戦士ガンダム』の、まだシャア

アムロの単なるライバル役であった時には、いわば「亡国の王子」とう設定は、ストーリーのもう一つの流れとして機能していた。それがニュータイプが主題になりつつあった物語後半においては、「復讐の」に高揚感がなかった」と復讐自体

たいことがない」キヤラクターと

て描かれていることがわかって、
 発言すると「腹をくくれない」と
 うことである。それでも一定以上
 能力があり、王子様という血統と
 いっしょに「いっしょに」といっ
 しいと、いっしょに、いっしょに
 りな態度でなんとなく大物感を漂
 せるシヤアに人が集まってくるの

そしてこの「腹をくくれない」
いうのが、シヤアについてもっと
僕たちが共感できる部分なので
いかと思う。

永遠にオトナにならない男
それがシヤア・アスナブル？

生きていく、大人になるという
はある種の「決断」の繰り返しで
ある。その決断をどうするかとい
うが人生なのは、皆さんも御存知
の通りだし、できれば「その決断
はりたくない」と思ってしまうの
もくあることだろう。

・アは実は自分が本当にやりた
ことがなく、「なんとなく止しく
見える方」になんかなら、なんとな
く生きてきた。それでも持つて育
まれた能力や声など、それなりに
結果を出している。いいのた
私事で申し訳ないが、自分が人々
なるに似て、周りが家庭を待た
家を買おうという段になると、「た
い。男は躊躇するというのがわか
る。これは、それ ローンを背
負うことにより、責任が生じ、定
むらねばならない」とい

「か、なんとなくア」とい
「なのだろう。シヤアがアムロに
「ア、フレンドの情報を流すのは、
まさにこれと同じかもしれない。誰
に目をつけているのだ。そもそも、
「ガンダム」で、エウゴの責任
者になるべきなのに自分で出撃し行
き不明になり大層の責任、責任か
逃れたいことの表れとも見える
つまり、いつまでもアズナブルな
い男、それがシヤア。アズナブルな
い男、それゆえ僕らはシヤアに共
感できるのだろう

『逆シヤア』でアムロが オトナとして描かれた理由

「逆シヤア」におけるもう
一役アムロとレイはシヤアに
対する、ある種の鏡として存在する
や、いわゆる「アムロ・テストダ
ン」においては、まっとうなシヤ
アはなわけて、この時はまだ鏡の存
「はなかった。当時の関係は、何
もない人々。いふ正式であり、
「逆シヤア」の成長とアムロ



鳥群を駆すハロメーターの存在
でもあった。しかし、続編の『Zガ
ンダム』では、主人公に新規でカミ
エロビタンを挿入したことで、ア
ムロのキャラクターとしての役割
は大きく変化していくことになる
『Zガンダム』におけるシヤアとア
ムロは、主人公であるカミエロビ
に対する対比的な大人として登場する
ある意味先ず役のシヤアに対し、ア
ムロは、未来の自分の可能性とし
う部分を抱えていた。い換えれば
才能を世の中に利用され、やられ
た存在とな。たつてのスターが、
自分を再び発見するという姿だ
実際に『Zガンダム』におけるア
ムロの登場は、ファンサービスとし
て、いいだろうが、それを単なるフ
アンサービスで終わらせないところ
が監督野野の凄いところである
そして、『逆シヤア』においてア
ムロは、シヤアの対比的役割で人
公の一人にカムフラクトしている
本作品におけるアムロの位置づけ
は、まさに、まっとうな人々、こ
い換えれば、成長されたアムロ

人々、といえ、いいかも知れない
自分という人間をよく知り、周
りよく見え、その時やれんことを
大限やり、責任というものの意味
を知っている。それが本作品で描か
れるアムロという存在。『Zガン
ダム』の、やってくれアムロ、から随分ま
っとうな人間になったが、それはシ
ヤアとの対比、「逆シヤア」では
そうなるべきものであった
本作品の初期のシヤアは、『Z
ガンダム』に登場したベルトーチカ
との間に子供が生まれるという設定
であり、後に小説『機動戦士ガン
ダム 逆襲のシヤア（ヘルム・ス
トルドレン）』として、アナザースト
リイが世に出てくるもの、
「子供がええ。親人」にな
らざるをえない」ということであり、
永遠に人になれないシヤアとの対
比としては、まさにこれ以上の設
定といえる。この案は、主人公に
「子供がええ」といえるもの、
結局現存の形となったが、それは当
時のターゲ、ト別を考へて、当
時、い換えれば、成長されたアムロ

『逆シヤア』の2人は 僕たちにとっても半身ずつ!?

このように、『逆シヤア』は、よく
「同じ心を持つ人々」のよう
に描かれることが多いが、彼らは実際
には異質、体の存在である
それはそれは、男、見る人々、の
リアリティといえるもの、
いつまでも人になれない（付とん
坊の、シヤアと、自分をまっとう
人格として描かれたアムロ

モウラクターとしてどちらに共感
するかは、その人次第だろうが、両
キャラクターに振り分けられた「
セックスは、男の人生」そのものだ
つまり、僕たちはシヤアとアムロ風
方の要素を持ちつつ生きているのだ
本特集の冒頭で触れた、35歳以上の
男性に見て欲しい、という野野監
督の言葉は、まさに、オトナになっ
た、一になってしま、た、かつての男
のふたりのリアリティが詰まってい
る、という意味なのだろう
『逆シヤア』のアムロとシヤアは
「共に戦えるか、それは僕たちに僕
たちに、オトナのリアリティを
試み、な、ではないだろうか
アムロのようにいつまでもオトナ
にならなくても生きていけるアムロ
を生演しめるのは僕らかも……
と感ずるかは、まさにその人次
第だし、どちらが正しいのかも、こ
と現代において、その人が歩んで
きた人生を考えれば次第だろう
あなた、アムロとシヤア、
、共感できるか

黄金期の血潮

ロケットアニメ

マジックに流れる

ナイツ&

ナイツ&マジック

●放送局
NHK-BS1
中京テレビ 名古屋のみ
アイエムエム（アール）
放送予定 10月

ナイツ&マジック

Knight's & Magic

今夏放送されたライトノベル原作のファンタジーロボットアニメ「ナイツ&マジック」。ロボットアニメファンであるなら、宮武一貴氏や岸田隆宏氏、天神英貴氏といった「本気」のスタッフ陣の参加に驚かされたはずだ。実際にその世界観の構築は、原作の存在する作品でありながら、限りなくオリジナルに近い手法が取られているのかわかる。はたして、世界観の細部に至るまでのこだわりは、どのようなアプローチで生まれたのか。監督である山本健介氏にお話を聞いた。

OUTLINE

ロボットオタクの理想のロボット開発ストーリー

現代の天才プログラマーであり、ロボ・トオタクである高田賢一。ある日彼は事故に遭い、異世界でエルネスト・エテ・エルリア（愛称エル）と共生。エルが住む世界は、中世風の世界観に強大な魔剣が棲み、それに對抗する大型ロボットである「魔剣士（メルエ、トナイド）」が存在する世界である。巨大ロボットが実在する事のような世界にエルは驚き、君臣の知識を活かして自らの理性のロボ・ト作りに取り組み、エルも転生してくる以前のメルエ・トナイドは、百年以上未参戦で、また固定概念にとらわれてなかなかクリエイションが生み出されることがなかった。そこにロボ・トアニメの知識と天才プログラマーの手で、エルは次々とメルエ・トナイドに革命を起こしていく。それも決してメル・トばかりではないのだ。元とえば出力の増大には数費の悪化がありそれを解消するためにまた新たなアイデアを継承する展開もあり、また、エルが開発した革新的技術が漏れし、世界のスタンダードとなっていく流れにもつながる。

原作が情報量の豊富な小説ということで、エルのロボ・トアニメファン的な視点と、性格向きの理屈には、これまでにないロボ・ト作品の面白さを感じさせてくれる。

ロボットアニメへの 思慮というスタンス

——ライトノベルというジャンルは、ある種若年層に向けた媒体という位置づけです。その中で、若年層が敬遠しがちなロボットを題材にするというのは、ハードルの高さを感じさせますね。

山本 いえ、そもそも僕は「ロボットアニメが若い世代に敬遠されている」という事自体、よくわかっていなかったんですよ。しばらくロボットアニメから離れていたものですが、今回監督を引き受けたと思ったのは、原作が非常に好きで入りたい作品だったから、これなら好きだった《聖戦ダンライン》のようなものを作ることがあるかもしれないと、たまたま、作り手としてロボットアニメには戦しい時代だと思っていた

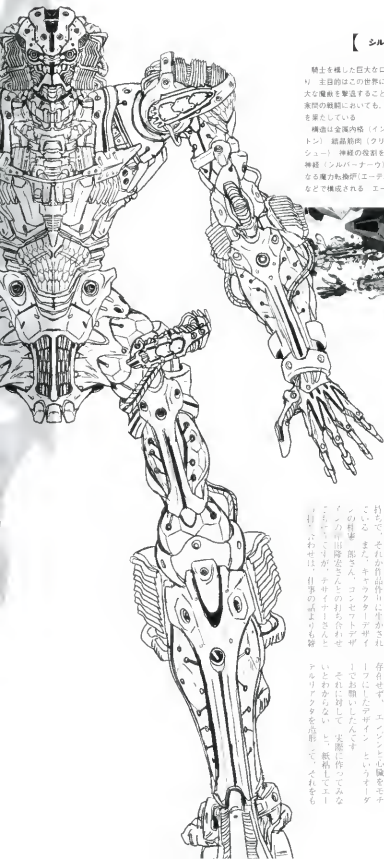
ました。

たとえば作画でロボ・トアニメを作るのは、一部の大手のスタジオ以外ではもう現実的ではありません。その一方で以前からCG担当のオレ、シンさんの仕事を見ていううちに、「CGならできるだろう」という確信が持てました。

山本 監督は、過去に多くのロボットアニメに参加してきましたが、あらためて特別なお気持ちですか？

山本 もともとロボットアニメが好きで、アニメ業界に入った人間です。から、この機会にロボ・トアニメに好きな思慮し……じゃないです、悪いを形にしたいと思っただけです。ですから「僕が好き」を思い切りやっちゃおうという気持ちでした。それは好きだったシークエンスを出したいとか、あえて「機動戦士Vガンダム」のときに救われた富野由





騎士を模した巨大なロボットであり、主目的はこの世界に存在する強大な魔敵を撃退すること。一方で国家間の戦闘においても、重要な役割を果たしている。

構造は金属内格（インナースケルトン）結晶筋肉（クリスタルティッシュ）神経の役割を果たす脳神経（シルバーナウ）心臓部となる魔力転換炉（エーデルリアクタ）などで構成される。エーデルリアク

タから発生される魔力（マナ）を動力として、価格の維持にも魔力が利用される。

操縦には、パイロットである騎操士（ナイトランナー）と、機体制御を司る頭脳と呼べる魔導演算機「マキウスエシエン」が行う。それぞれのパーツにも詳細な解説があるため、アニメ版だけではなく、原作小説までチェックするとよりその設定の面白さがわかるはずだ。



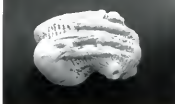
優秀な流の演出を思い出してやってもらうことが、そういう気持ちですね。本作では、ファンがうなるメカニク関係のスタッフが数多く参加されていますね。それも『好きなことをやる』という理由からでしょうか？

山本：そうですね。そもそもシルエクトのデザイナーは、原作イラストと違って、お墨付きが担当されているものがありました。ですが世界観への拘りのピンチは、ないに

等しい形態でしたね。そこで世界観から構築できるデザイナーさんをごえたと。『宮城』一貴さんには頼めば間違いないだろう」と考えまして、宮城さんとは初めてかつつり組ませていただいたんですが、毎回打ち合わせがとてども面白かった。ロボットとは関係ない話も多く、生物から建築物、映画や小説のお話など、多くのヒントをいただきました。これは河森、世嘉さんとお仕事をするときにも思っただけですが、スタンディぬえの方たちは知見が深いんですよ。幅広いジャンルのお話をお持ちで、それが作品作りに生かされている。また、キヤククターデザイナーの村瀬 聡さん、コンセプトデザイナーの平田隆宏さんとの打ち合わせを通じて、さすがに、デザイナーさんとお話

談のほうが多いぐらいなんですけど、笑。でも、それがすべて無駄にならないんですよ。デザイナーさんたちは、見ている世界が違ような感覚を受け取りますね。山本：みなさんの仕事へのアプローチは、とても勉強になります。たとえば岸田さんの本職はキヤククターデザイナーで、とてつもなくうまい。スーパーアニメーターなんです。今回はエーテルリアクタやコクピット関連などのコンセプトデザイナーで参加してもらっています。特にエーテルリアクタは原作にもデザイナーが存在せず、エーレンと心臓をモチーフにしたデザイナー、というオーダーをお願いしたんです。それに対して、実際に作ってみないとわからない。『紙稿』でエーテルリアクタを造形して、それをも

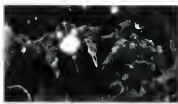
◀河原氏が手がけた、敵怪士製のユーザリリアタタ。これを元にした設定画が作成されている



ユーザリリアタタ



ベヘモス



◀巨大な魔獣ベヘモスや、ティーンエルケースとの戦いといった、時々のロマンチックなシーンが描かれている。背景や生物などは、河原氏のデザインが手がけており、昔ながらのファンも満足できるデザインとなっている

とに設定を起こされているんです。ヴィーヴルの竜血が「ブラッドグレイル」は、このデザインにインスパイアされて高武さんが手掛けていますね。

「リリアティを目指すのではなく、かっこいい」からやってみる

今頃は斎武さん、岸田さん、天神さんがご参加されて、非常に深く世界が細み上げられているという印象があります。

山本 一人のデザイナーさんの仕事があり、それを受け取った人が非常に刺激を受けて新しいものを作っていくという流れができていた気がします。特にロボットのアニメはアイティンが重要で、細かい設定の積み重ねで世界観ができています。決してロボットだけでは、作品を作ることはできないんです。

フアンジーロボットのものというところで、「タンバイン」を意識した部分は？

山本 世界観の考え方とかは、あらためて見ると感心します。「タンバイン」の世界観の描写は、非常によくできています。ちょっとした中世的な描写や、お城の構造なども非常に細かく丁寧ですが、今ほど絵は緻密ではありませんが、「世界観はこうやって作るんだな」ということを思い知らされ、富野さんのすごさを改めて感心しました。

「シルエツトナイト」のアニメ表現の特徴として、ウェザリングやマリーキング等の処理に驚かされます。これは当初から想定したことなのではないですか？

山本 中世の雰囲気とか、古ぼけたロボット表現といった前提は、実は建前過ぎなかつたという。結局は僕が「かっこいい」と思うから、綺麗に描けただけなんです（笑）。僕はガンブラ世代ですから、「ロボットは汚れているほうがカッコイイ」というのが基本。プラモデルも土色で汚して、土色の汚しを入れますから。まあいいやりますで失敗するんですけど（笑）。

CGで表現するにしても、かなり高いハードルと感じます。

山本 マーキングと汚しに関しては、メカニックデザイナーの天神（英貴）さんには実現できまして、オレンジさんにも最初は難色を示していたんですけど、「天神さんがデザインするのなら……」ということでした。承知していただきました。天神さんはメカの運用まで考えられる方なので、なぜか汚れていて、ここに傷があつて、マーキングの位置まで理由付けてデザインしてくださるんです。作業的にはプラモデルのデカール貼にマーキング素材を作って、それをCG上で貼り込むという方法をとっています。

またTVアニメにおけるロボットのCG表現が、一歩進んだ感じがしますね。

山本 でも天神さんは、「今の若い方は、ロボットが汚れているのはかっこ悪いと捉える人もいます」と残念なされていました。それを聞いた時に自分でも確信が持たなくなりました。だから周囲には、ギリギリまでウェザリングをやるとは伝えていませんでした。オレンジさんと天神さんと

僕だけで進めていて、「これならいい」という絶対的な自信が持てた時に初めて明かしたんです。

ただ1クール作品としては、膨大な機体数が登場していますね。山本 これでも実は原作から機体数は減らしているんです。出番自体を無くしたり、機体を統合したり、色だけ変えたり。一方で原作ファンの方からは「なぜ出ないんだ」という意見もあり、そこは板挟みです。メカに限らずですが「原作に忠実に描きたい」という意見は多く、「愛着がある」という意見は多く、現代の自分としては、学ぶことが多かったです。

シルエツトナイトの進化を1クールの中で見せる

シルエツトナイトというロボットを動かそうという話では、どんなイメージをお持ちでしたか？

山本 エル君の技術で一気に進化していく流れですから、まず第1話は百年近く進化していない旧式メカであることを意識しました。それゆえ重厚な動きを強調していきます。最終的には聖を飛ぶイカルがへと進化して行くわけですから、最初はある程度地べたの上を動く、ゆっくりと歩かせるんです。

いわば第1話の動きが、これまでの機体の基準になるわけですね。

山本 手描きのアニメで動くわけですから、動きは大変で、コストもかかります。でも実はCGでもゆっくり動かせるとは難しいんです。オレンジさんの描くのは、通常の4倍以上ゆっくり動かしていいらしいです。それでも

[illegible]

と、一とんな相下なら手加減なく
えて、程よく後腐れがないかを考
たとき、やっぱり昆虫だとうと
虫の話は、西武さんとお話しして
心ときもよく話題になりました。
ハムのような顔色に光る甲殻を

アかいて、役割分担されている宏樹
 気を出そうと狙いました。また、レ
 シーンに登場するキキラクター
 剣で戦うラウリと、魔法で支援す
 るセレスティ、今のコンビネーショ
 ンです。これで武器による直接攻
 撃と、魔法による法撃戦がこの世界
 の本筋だと印象づけられたと思いま

本書は「タニイ」も表現に
かったというところで、それなら今
電帳でやってみようというこ
にありました。だからこの作品に
る限りは、みんな最手なんですよ
宮武さんがイメーจิしていた
虫表現が、ようやく実現できる
になったんですね。

山本　　と、さすがに「カフトム

アニメで口ホノト妖怪という
 図式は、最近あまりなかつた題材で
 すから新鮮でしたな。

山本 おかげさまでハハモス戦は、
 相当調子がよかたですね。たしか
 に自分でも作業中は、こんなゴニ

正義や理想ではなく、
趣味が衝突した最終決戦

ゲームの話は興まるなと思っただけですよ。正義や平和のために戦うのくはなく、技術対技術、お互いの願いのために戦うというところが非常に好きですね。ユル君に対して、吉城の理念や主張は通しませんか。

らねお殿の愚昧が気に入らない！
つていふ戦いのほうが、よほど本
気になるんです。笑 結局、オラ
ンが竹つたヴィーヴィルが敗北し
ましたか。最終的にレビテートシ
フの技術が広まると人類が時代が判
別します。考えようによつては、オ
リンの勝ちのような気もしますよ
ね。笑

「……と、思った感して、役者さん
も、はじめで『チーノ』って、い
いました」と結構楽しんでくれたみ
たいですね。でも最終回付近は、ち
よーとやり過ぎてしまった感もあ
って反省もしています。エル君ならこゝ

れにくいはいはうかな。と思つたんですが、それで引いてしまふ方もいるでしょう、このあたりのハランヌは軽しいです

—— 転生前の倉田翼は口ホットアニメファンですから、念願の口ホットに乗れば、それぐらい言つてしまひに氣もするんですよね（笑）

山本 まあ僕らも来たのだから、ちや

植手さんが物語を作ったらしいので、上台の部分はしっかりと察かれていますのかと。基本的には少年ヒーローものの英雄ファンタジーという部分に、落とす点めたのではないかなと思います。

[illegible]

■ 昨（きの）こゝろ、長
堤は、第1話、登場人物の
しるし、面影、心まで
数回……と、「俺がね」を
ため、その後は、最新型
機を兵、開発、試演
あつた、さうして



ヴァーナル
ヴァーナル



● 研究方針 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

山本　やり残したことはかなりあります。すしね、セルエイトナイトの観覧券は、上野や公園でのビノ・リードもまだ届けるの思っています。TV・V・V・Vの4個とも思っています。オサリ・ナ・ル・ビノ・リードもアリで、ようね、ひきまじくはな、参加したスヌ・ワフのみんなも、この作品を好きでいてくれていると思えます。また新しいものをさらに上げるのにも続が引ける。いまいますが、ナイノ&マ、ク・ク・クをまた出してあげるのあれば、是非



昭和の ロボットアニメ 製作現場 レポート

第17回 いかにして 理想のスケジュールに 追れるかが 設定制作のだいご味

高岡洋、あるいは河原よしえという人物をご存じだろうか？ 高岡氏は70年代後半から80年代半ばにかけて、『最強ロボ ダイオージャ』や『機戦士ダンバイン』といった日本サンライズ（当時）が製作する、多くのロボットアニメ作品に、主に設定関係でクレジットされていた人物で、一方、河原氏は『重戦機エルガイム』の脚本や『魔伝サライトルーパー』のノベライズを執筆された方だ。つまり、この2人、同一人物である。ロボットアニメの名作を数多く世に送り出したサンライズの、数少ない女性の中核スタッフでもあった。この連載では、そんな河原氏に昔の記憶を語っていただくものである。はたして30～40年前のアニメの製作現場とはどのようなものなのか？ 今回はアニメ界でも伝説といえるスタッフのお話！

文 シーラカンス 図解 河原よしえ

Profile
かわはら よしこ ●東京都豊島区出身 高校生の時、当時の（株）サンライズスタジオに所属アルバイトとして参加（1973年）。卒業後はフリーでサンライズの専属スタッフに。『機戦士ダンバイン』『魔伝サライトルーパー』の脚本なども書いた。最近の活動は主に『機戦士ダンバイン』の再編集作業。1980年、正式に全職で入社。企画から制作まで。女性初の「設定制作」に。30年からは企画担当となり、当時の契約終了後フリーの作業活動もスタート。

で、私は作図の合図を見計らい、金山さんの傍に座ってその語数をあらしめる舞臺。設定はイメージを直接お話しした。

例えば「科学者の進んだ屋で、住民は機械に囲まれた便利な生活をしています。その研究所でロボット開発をしている〇〇という生真面目な青年さん」といった具合。すると金山さんは「じゃあ、SFっぽい服装ですかね」と、その場でサラサラと書き始める。

「ちよっと線の細い感じがいいですかね」そうするとね、「色白で腕つがしはからさず、なイメージかも」

「あ、ケンカには弱いんだ」「絶対弱いってさ。ケンカしない主義かな。で、妹がいるんですけど、こっちは気が強くて……」

しかし、毎話、新たに設定を作るのはとても大変なはずだが、それはど苦労した記憶がないというのは、けっこうな謎だ。たまたまは？

そこには、当然、担当して下さった方々の協力と努力があったわけだ。

金山明博さんの顔に そってキャラ作り

ゲストキャラクターデザインは作図監督の金山明博さんである。

金山さんは、元々は戦後の貸し本マンガ等の漫画家として活躍されていた。だが、担当編集者と意見が合わなくなり、東映動画のアニメーターだった兄の影響から虫プロでアニメーターの道に進み、現在「わんぱく探偵団」などで作画監督を務め、「あしたのジョー」（初代）では、杉野昭夫氏、薗田伸吾氏と作画二羽鳥として腕を振るわれた。

その流れから、サンライズスタジオの創立に関わり、杉野氏がキャラクターデザイナーを担当した「ラ・セ

の足まみえをどうするか。まず各ライターさんに次のアイデアプロットを上げていただく。それを基に、月に一度、総監督と監修で打ち合わせを行う。ここでアイデア重視や簡潔でないか、監督の意向なども確認して情報を共有し、作業に入っていく。

とはいえ、ほとんどのライターさんは他の作品も抱えておられるので、実質、アプが早いと予想される順に担当話数を割り振るとの個別スケジュールも立てた。これが放映の4、5ヵ月前だ。

1話完結で毎回舞台が変わる作品であるが、プロットが決まればイメージはわかるので、前後の繋がりは気にせず数枚のデザインもゲストキャラクターも並行して進めることは可能だ。もちろん機上りには必ずしも予定通りではないし、決定稿が出来てから発注しなければならぬ設定もある。だが、おとこんな流れで、早くとも9ヵ月前には作画打ち合わせができることを目標としていたように思う。

「最強ロボ ダイオージャ」や『機戦士ダンバイン』といった日本サンライズ（当時）が製作する、多くのロボットアニメ作品に、主に設定関係でクレジットされていた人物で、一方、河原氏は『重戦機エルガイム』の脚本や『魔伝サライトルーパー』のノベライズを執筆された方だ。つまり、この2人、同一人物である。ロボットアニメの名作を数多く世に送り出したサンライズの、数少ない女性の中核スタッフでもあった。この連載では、そんな河原氏に昔の記憶を語っていただくものである。はたして30～40年前のアニメの製作現場とはどのようなものなのか？ 今回はアニメ界でも伝説といえるスタッフのお話！

文 シーラカンス 図解 河原よしえ

Profile
かわはら よしこ ●東京都豊島区出身 高校生の時、当時の（株）サンライズスタジオに所属アルバイトとして参加（1973年）。卒業後はフリーでサンライズの専属スタッフに。『機戦士ダンバイン』『魔伝サライトルーパー』の脚本なども書いた。最近の活動は主に『機戦士ダンバイン』の再編集作業。1980年、正式に全職で入社。企画から制作まで。女性初の「設定制作」に。30年からは企画担当となり、当時の契約終了後フリーの作業活動もスタート。

で、私は作図の合図を見計らい、金山さんの傍に座ってその語数をあらしめる舞臺。設定はイメージを直接お話しした。

例えば「科学者の進んだ屋で、住民は機械に囲まれた便利な生活をしています。その研究所でロボット開発をしている〇〇という生真面目な青年さん」といった具合。すると金山さんは「じゃあ、SFっぽい服装ですかね」と、その場でサラサラと書き始める。

「ちよっと線の細い感じがいいですかね」そうするとね、「色白で腕つがしはからさず、なイメージかも」

「あ、ケンカには弱いんだ」「絶対弱いってさ。ケンカしない主義かな。で、妹がいるんですけど、こっちは気が強くて……」

そこには、当然、担当して下さった方々の協力と努力があったわけだ。

金山明博さんの顔に そってキャラ作り

ゲストキャラクターデザインは作図監督の金山明博さんである。

金山さんは、元々は戦後の貸し本マンガ等の漫画家として活躍されていた。だが、担当編集者と意見が合わなくなり、東映動画のアニメーターだった兄の影響から虫プロでアニメーターの道に進み、現在「わんぱく探偵団」などで作画監督を務め、「あしたのジョー」（初代）では、杉野昭夫氏、薗田伸吾氏と作画二羽鳥として腕を振るわれた。

その流れから、サンライズスタジオの創立に関わり、杉野氏がキャラクターデザイナーを担当した「ラ・セ

の足まみえをどうするか。まず各ライターさんに次のアイデアプロットを上げていただく。それを基に、月に一度、総監督と監修で打ち合わせを行う。ここでアイデア重視や簡潔でないか、監督の意向なども確認して情報を共有し、作業に入っていく。

とはいえ、ほとんどのライターさんは他の作品も抱えておられるので、実質、アプが早いと予想される順に担当話数を割り振るとの個別スケジュールも立てた。これが放映の4、5ヵ月前だ。

1話完結で毎回舞台が変わる作品であるが、プロットが決まればイメージはわかるので、前後の繋がりは気にせず数枚のデザインもゲストキャラクターも並行して進めることは可能だ。もちろん機上りには必ずしも予定通りではないし、決定稿が出来てから発注しなければならぬ設定もある。だが、おとこんな流れで、早くとも9ヵ月前には作画打ち合わせができることを目標としていたように思う。

「最強ロボ ダイオージャ」や『機戦士ダンバイン』といった日本サンライズ（当時）が製作する、多くのロボットアニメ作品に、主に設定関係でクレジットされていた人物で、一方、河原氏は『重戦機エルガイム』の脚本や『魔伝サライトルーパー』のノベライズを執筆された方だ。つまり、この2人、同一人物である。ロボットアニメの名作を数多く世に送り出したサンライズの、数少ない女性の中核スタッフでもあった。この連載では、そんな河原氏に昔の記憶を語っていただくものである。はたして30～40年前のアニメの製作現場とはどのようなものなのか？ 今回はアニメ界でも伝説といえるスタッフのお話！

文 シーラカンス 図解 河原よしえ

Profile
かわはら よしこ ●東京都豊島区出身 高校生の時、当時の（株）サンライズスタジオに所属アルバイトとして参加（1973年）。卒業後はフリーでサンライズの専属スタッフに。『機戦士ダンバイン』『魔伝サライトルーパー』の脚本なども書いた。最近の活動は主に『機戦士ダンバイン』の再編集作業。1980年、正式に全職で入社。企画から制作まで。女性初の「設定制作」に。30年からは企画担当となり、当時の契約終了後フリーの作業活動もスタート。

で、私は作図の合図を見計らい、金山さんの傍に座ってその語数をあらしめる舞臺。設定はイメージを直接お話しした。

例えば「科学者の進んだ屋で、住民は機械に囲まれた便利な生活をしています。その研究所でロボット開発をしている〇〇という生真面目な青年さん」といった具合。すると金山さんは「じゃあ、SFっぽい服装ですかね」と、その場でサラサラと書き始める。

「ちよっと線の細い感じがいいですかね」そうするとね、「色白で腕つがしはからさず、なイメージかも」

「あ、ケンカには弱いんだ」「絶対弱いってさ。ケンカしない主義かな。で、妹がいるんですけど、こっちは気が強くて……」

そこには、当然、担当して下さった方々の協力と努力があったわけだ。

金山明博さんの顔に そってキャラ作り

ゲストキャラクターデザインは作図監督の金山明博さんである。

金山さんは、元々は戦後の貸し本マンガ等の漫画家として活躍されていた。だが、担当編集者と意見が合わなくなり、東映動画のアニメーターだった兄の影響から虫プロでアニメーターの道に進み、現在「わんぱく探偵団」などで作画監督を務め、「あしたのジョー」（初代）では、杉野昭夫氏、薗田伸吾氏と作画二羽鳥として腕を振るわれた。

その流れから、サンライズスタジオの創立に関わり、杉野氏がキャラクターデザイナーを担当した「ラ・セ

の足まみえをどうするか。まず各ライターさんに次のアイデアプロットを上げていただく。それを基に、月に一度、総監督と監修で打ち合わせを行う。ここでアイデア重視や簡潔でないか、監督の意向なども確認して情報を共有し、作業に入っていく。

とはいえ、ほとんどのライターさんは他の作品も抱えておられるので、実質、アプが早いと予想される順に担当話数を割り振るとの個別スケジュールも立てた。これが放映の4、5ヵ月前だ。

1話完結で毎回舞台が変わる作品であるが、プロットが決まればイメージはわかるので、前後の繋がりは気にせず数枚のデザインもゲストキャラクターも並行して進めることは可能だ。もちろん機上りには必ずしも予定通りではないし、決定稿が出来てから発注しなければならぬ設定もある。だが、おとこんな流れで、早くとも9ヵ月前には作画打ち合わせができることを目標としていたように思う。

「最強ロボ ダイオージャ」や『機戦士ダンバイン』といった日本サンライズ（当時）が製作する、多くのロボットアニメ作品に、主に設定関係でクレジットされていた人物で、一方、河原氏は『重戦機エルガイム』の脚本や『魔伝サライトルーパー』のノベライズを執筆された方だ。つまり、この2人、同一人物である。ロボットアニメの名作を数多く世に送り出したサンライズの、数少ない女性の中核スタッフでもあった。この連載では、そんな河原氏に昔の記憶を語っていただくものである。はたして30～40年前のアニメの製作現場とはどのようなものなのか？ 今回はアニメ界でも伝説といえるスタッフのお話！

文 シーラカンス 図解 河原よしえ

Profile
かわはら よしこ ●東京都豊島区出身 高校生の時、当時の（株）サンライズスタジオに所属アルバイトとして参加（1973年）。卒業後はフリーでサンライズの専属スタッフに。『機戦士ダンバイン』『魔伝サライトルーパー』の脚本なども書いた。最近の活動は主に『機戦士ダンバイン』の再編集作業。1980年、正式に全職で入社。企画から制作まで。女性初の「設定制作」に。30年からは企画担当となり、当時の契約終了後フリーの作業活動もスタート。

で、私は作図の合図を見計らい、金山さんの傍に座ってその語数をあらしめる舞臺。設定はイメージを直接お話しした。

例えば「科学者の進んだ屋で、住民は機械に囲まれた便利な生活をしています。その研究所でロボット開発をしている〇〇という生真面目な青年さん」といった具合。すると金山さんは「じゃあ、SFっぽい服装ですかね」と、その場でサラサラと書き始める。

デアのラフのフォロワーを頼まれることもあったし、厚顔にもそれにお応えしていたに違いない。「若さゆえの」という奴は、まさない。ああ作りたい(苦笑)。

ともあれ、こんなある意味では、和気あいあい、でゲストキャラクターデザインを往上上げていたのは、ひとに金山さんのお人柄と、おほかただった前時の2スタという環境があったからに違いないだろう。

今も印象に残る記憶がある。雑誌で「コン・パトロール」のキャラクターデザインの話をしてた時、たかがと思う。主人公たちのヘルメットのエアホブ、カバのようなもの

の形について「安彦ちゃんに凄いいね」と仰ったことがあった。僕は、ただの丸を描いただけで、安彦ちゃんに「そういうのじゃいモッ

って、コレ(実際のデザイン)を、ささっと描いてね。ささったと、目じりになくさんのシワを寄せ、くしゃつとした笑顔を見せ「ホント、服立つよね」。

きつと本音だったのだろう。でも、それを察知もせず笑いが私などにお話になる金山さんの、絵描きとしてのプロイデと真摯な関係は、70歳を過ぎた現在、同人誌をはじめ様々な形で絵と向き合い続けられる原動力のかもしれない。

ほぼ一日おきの出番もまた楽しからずや
出番格さんといえは、ことさら申し上げる必要はないだろう。メカデザイン、監督をはじめ、今や様々な

方面で活躍する著名なクリエイターだが、「ダイオージヤ」のゲストメカデザインなどして仕事を一掃した頃は、まだまだ種間のうら若き青年だった。

出番さんこと、ブッチャー。は、ファンとして長浜監督に会った折にメカのデザイン画を見せたことが縁で、「ダイモス」の敵ロボットデザインとしてデビューした。サンライズでは「ダイオージヤ」が4作目だ。同年代であり、ある時期には同じフアンイベントに参加していたことが雑誌の中で判明するなど共通話題も多く、打ち解けるのに時間はかからなかった。

夜の7時くらいから新宿駅近くの喫茶店で会流。キャラクターデザインと同様に、まずシナリオを読んでもらい、登場するゲストメカのデザインを発注するのだが、福田(三津央)君から引き継いだ時点で仕事の進めはできており、喫茶店で会う段階で、ブッチャーがおよそ形を決定させたデザインをラフ面を参照し、その場でクリナップの作業を始める。仕上がりまでに2時間から3時間。前に述べて、作品のここから

辱めもないことまで、彼と会話をしながら、その作業を眺めているのが私の仕事だった。

この仕事スタイルは場所が変わっても基本的に同じで、長居を許してくれる新宿、渋谷界隈の喫茶店の片隅で。出番画、は、以降の「戦国メカザンブル」(聖戦士ダンバイン)の間、ほぼ一日おきに続いたというの。『ダイオージヤ』でいえば毎話に敵メカが必要だし、デザ

イン画は前面、側面、背面と複数枚を必要とする。なにより、ブッチャーは「ダイオージヤ」以外の仕事も抱えていて、ある程度時間を拘束しておかないと他の仕事の方に時間を振り向けてしまう可能性があったからだ。

フリーで仕事をする人に様々なタイプがあり、中には会社員のようなきつとりと時間を割り振って作業する人もいるが、多くはそうではない。前者の場合は「何時いつまでに上げてください」で済むが、後者の場合は「それはいいや、やりたい作業、もしくは先にやらないうまい」



ものから先行させる傾向があるから、スケジュール通り上げてもらうために、確実にその範囲内に作業させるを得ない環境を作る。それが、この喫茶店での一見無駄に見える雑談の一つ上りを待つ時間なのだ。

その間には、時にはその日の仕事とは関係のない作業を容認することもあるし、その場で飛び出してくるアイデアを特にしていくこともある。形にしていこうアイディアは、まさに雑談の中から生み出ることが多い。なか当時から、アニメは勿論、特撮やSD、軍事等の知識が豊富なブッチャーの話しはとても面白い。芸達者で、特に思入れのある人物やシーンを身振り手振り、見事なモノマネ、で見てくれるの。モノマネ、で

茶店の中で腹を抱えて笑ってしまうこともあった。この仕事方法が正しかったのかはわからないが、世間ではよく「出番さんの仕事を追いかけるのは難しい」といわれているらしいのだが、少なくとも私は、ブッチャーとの仕事で困ったことはまずない。それは、彼が気を使ってくれていたのかもしれない。私の頭脳にプロデューサーが隠れていたからなのかもしれない(笑)。

と、こう書くも、随分楽な仕事だな、と言われそうだが、この時間を作るためには当座の作業時間をやりくりしなくてはならないわけで、「実はけっこう大変だったんだよ」と記してはおく。

ともあれ、ブッチャーとは愉快な思い出がたくさんあるのは確かだ。が、「ダイオージヤ」の敵メカ「ブチメカ」での雑談といえは、確かに第32話あたりに登場する「ハイパード」という敵ロボットと、あるアニメ誌に紹介された時の話だろう。「ダイオージヤ」の世界では数少ないSDっぽくカッコいいこのロボットのなまな表記が、なんと「カオパース」になっていてびっくり!!

カンのいい読者はお解りだろう。先にも述べたように、デザイン画には様々な方向から描いたものがあり、必要に応じて、部分をクロイズアップした絵も作る。ハイパードのデザイン画の中にも頭部をクロイズアップしたものがある。ブッチャーは傍らに「一部分を描くときのバース取り参考用です」と言う意味で。カオパースと記載して。それをロボットのそのものの名まえと勘違いした編集さん(?)がいたというわけだ。まあ、ブッチャーが「頭バース」と誤って書いてくれたりいれればこんな間違いもなかったかもしれないが、そういうところまで気が回らないか、その私のミスである。以来、超々内輪で、ハイパードはカオパースと呼ばれている(笑)。

さて、では残る設定制作と関係のあるお仕事である、美術設定はどうだったのか? ことここには私にとって苦しい思い出もあるところなので、次回に回すことにしよう。

【 STORY 】

学園有終をかける大学選抜
チームとの激闘を乗り越え
た大友女子学園戦車道チ
ームのメンバー。3年生の卒
業をひかえ、卒業も日々を
過ごしていたのもつかの間
とある「戦艦」が彼女たち
に降りかかる。その解決に
奔走すべく、戦車道チーム
が立ち上がり、

ガールズ&パンツァー
最終章 第1巻
12月9日より
全国映画館にて
上映中!

ガールズ& パンツァー

最終章

GIRLS and PANZER das FINALE

開かじまった「ガールズ
最終章」全6話構成の「最
終章」今回は映像をより磨いた
「戦争知識となる、戦車と戦術づくり
にまつわるあれこれを、本誌にすでに
の、3D監督を務める

君はもう
フランス戦車の
足廻りを見たか!?

ガールズ&パンツァー
最終章

ガールズ&パンツァー 最終章 3D監督

柳野啓一郎
インタビュー



【 BC自由学園の戦車 】

ブレイブ 835

身長 10m



ARL-44

身長 6.5m
重量 15.5t



ルノー FT-17

・乗員人数 4名
身長 2.5m
重量 6.5t



マークIV戦車

身長 3.7m
重量 13.5t
主砲 47mm



【 大洗女子学園の戦車 】

ARL44の塗装が与えられるのは
「カールズ&パンサー」にだけだ

「大洗女子学園」の戦車

身長 6.5m 重量 15.5t

ARL44というのは色々な意味で

「スゲー」と感じる戦車だと思いま

る。制作班としても、資料の間

隙など、なかなか作るのが難しいと

いうのある戦車だと言う

戦車

描いてありますが、形状的にはま
たく違いますね

戦車

マリ

機銃部隊、目撃者

戦車部隊のメンバー



安藤

戦車部隊、目撃者
戦車部隊のメンバー



神田

戦車部隊、目撃者
戦車部隊のメンバー



お節

戦車部隊、目撃者
戦車部隊のメンバー



同じイロモノでもマウスくらいにな

るの差に有名になって資料がたくさ

んあったりするんですが……

ですからARLに関しては博物館

の現物資料がキモになっています

この現物資料がキモになっています

ね。以前お世話になった戦史研究

家の清水先生にこの協力いただいたり

で、フランスのソミュール戦車博物

館で写真撮らせていただいたり、

館長さんにお話を伺ったりといった

取材を元に設計図を作るという感じ

になっています

ほぼゼロから復元したという感

じです

アンツィオ戦のOVA以降は

はこういう作り方ですね。自分た

たの方でこういう設計図を作った

ことで3Dモデラーに発注するとい

うです

戦車の内部の写真も撮影できた

のですか？

桐野 内部は戦車によってあるもの

ズなものがあります。ARLは内

部写真はあるんですけど、あつ

たとしてもレストアされた時に内部

が入れ替わっていることもあるので

本当にそれが本物の姿なのかから

ないというのがありますね。戦車に

よっては「中のアスベストがひどい

ので許可できません」と言われたり

するところもあります。ドットとミ

ュンに関しては入れたように、その動

画や写真はいれたんですけど、ARL

は底面についても調べています。世

の中のことにも出てきてないと思

う部分です。それを写真を使って

一から図面を起こして作っています

。現存している機体には欠けている

パーツが色々あるので、昔の写真

をあれこれと見比べながら補うこと

も必要作業ですね。なるべく本さ

んの写真が使わせてもらって再構成

して、という感じですね

アニメを見ている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

守ってくださっている側はよく見

です。装甲厚やスピードなどは実測のものから相対的な差をつけています。動き的なものに關しては3Dの打ち合わせをとることに、どういった演出で動かしていくか、といったことを決めます。マークIVを動かしたるメンバは今回初めて戦車を動かすということ。動かしたりがヘタタソッポ感じにはしています。トロトロ走っているのでもわりの戦車をそれを守る感じ、というような画になっていますね。

――戦車の世界が遠いすぎて難しい、というところはありますか？

桐野 CG担当としては、今までの3D CGを動かすコントローラーのようなもの、リグというんですが、このリグが戦車の形がすべて動くように、マークIVには今までのものが使えず、ゼロから作ったというのがあります。ゼロから作ったというのはいくつかの理由があります。まず、単純にリグをつけたらいいんですが、それだと、そうすると通常の鞍馬やサスペンションの挙動をつける時にいろいろ手をつけたら、といった力技にならなくて、後ですごく大変になっちゃうんです。そういう部分を半分自動化する、という仕組みをTVシリーズの時に作ってやっています。これがマークIVだと他の戦車と違い、それが大幅に改変が必要だった。本体がシンプルすぎるので、アンテナや張線も半分自動的に描かれるようにしています。それに比べるとARはまあ普通の戦車の形をしているので、普通に作れているところはありますね。

――この戦車だから動きはこういう風につける、というのはありますか？

桐野 戦車の性能比と来っている半



分ていえる今回は機材まわりのシーンでしようか。

――戦車って機材がゴロゴロになっていく、その上に戦車に乗っているというシーン、カットにカットにどんどん機材が壊れていくという設定になっている。です。で壊れた方のバリエーションがものすごい数になってしまっている。この柱に弾が当たって、これが壊れてというところを、最初に全部コンテに合わせてカメラとタイミングして、そこからモデルをカットして壊れたパーツと自動的に入れ替えられるという仕組みで作っています。

――実は3Dアニメで破壊表現はものつともやりがちなものの一つだといわれますが、素人的には1個ずつモデリングしなきゃいけないのかと考えると疲れます。

桐野 そうです。1個ずつモデリングしないといけない。そういうところをどのように効率化して、人の手数を少なくしていくかというの、大事なことなんです。ワークフローに

桐野 問題を感じているスタッフは結構多くて、全体として管理はどうするかは課題ですね。ベースとしてそういう点を考えた上でワークフロー構築をしないと、結局マンパワーでカバーすることになっていく。するとカットごとの合わせも大変なことになる。手早い、うまい人への一極集中になって観察という仕事にならずに管理できないという状況になってしまう。そのあたりはTVシリーズを作っている時から課題でした。最初にアセット、セットアップを改造して、それを前もって想定して作る。そして作ったものを配る。こういなりやり方は、当時、5年前くらいになります。つまり、理解されなかつたんです。現場は「作ればいいじゃん」と言っている人が、それできなかった試みがないし、現にそれを避けていたわけですから。

――劇場版では他にも、エフェクトまわりを作るシステムも手を加えました。悪役や善役表現は「エフェクト」というグラフィックを使って作るんです。これは扱いが難しく、全員が扱えるわけではなく、スタッフでも2、3人しかうまく扱えなかった。そこで、その扱える人にテンプレートを作ってもらって、爆発や発砲が起く場所にボンと置いて爆発するコマ数を入力すれば、使い方を知らない人でもできるようにしたんです。これをやることで、全体のクオリティとスピードを上げることができて、例えばカールの発砲シーンのような見せ場には「エフェクト」でガチのシミレーションをかけて、リノナエフェクトを作れる時間と予算が生ま

れるんです。全体の平均的な戦車を上げておいて、少しでも多くの時間をレイアウトやカット内の演技、アニメーションに向ける。そういう全体としての計算と管理をしないと、力を入れたカットを作ろうとした時にたしかにそこはスゴイけど他は……ということになってしまいがちです。

――最後になりますが、今回の見どころはどういったところですか？

桐野 フランス戦車は細いですが、そこでも作っています。F.Tの奇妙なサスペンションがフル可動するようになっていきます。動き的には原作の機材みたいな動きをするんですが、その感じが出るようなリグを組んでいます。F.Tの動き方を全然見えていたけどわかりませんが、なんというか独得で面白く思っています。大佐の戦車も細かくばって見てもわかる範囲でバリエーションをつけている機材があるので、ぜひ見つけてみてください。ヒントとしてはハソッワーは明確に変わってボイーンがあったんですが、最初のカノは「どうもお久しぶりです」というか、「ガールパンの戦車戦はこうだったな」と思い出すような趣向になっています。でも、ここからいっていい方はない。これまでも同様、いろいろな楽しみ方ができそうな作品です。

桐野 本当に、見ていただいている方にはありがとうございます。そして、今後は随分いろいろな楽しみ方ができると思いますので、長い目でお付き合いいただけたらと思います。

今年放送開始から10周年を記念して、『機動戦士ガンダム00』の西暦を調査し、戦後の科学技術や現実に関連した設定やメカニクスを調査した。そして聞くべきことに、現実とフィクションの境界線に目を向けると、10年前の未来に近づくことが出来ることも想像される。今回は10年という記念すべき年に、あらためて『00』をクローズアップ。水戸黄門と異なり、メカニクスデザイナーである水戸黄門の視点から、本作のメカニクスの魅力を語ってみたい。



機動戦士

ガンダム00

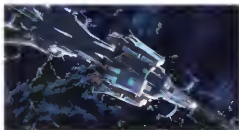
MOBILE SUIT GUNDAM



『機動戦士ガンダム00』が 見せてくれた未来



ソレスタルヒーロー



高機動機

超機動機と4機のガンダムを用い、各国へ武力介入を行う

ガンダム
マイスター

ウェーダにより、
流出されたガンダムのパイロット



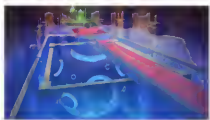
【基本情報】

イオリ・シュヘンヘルフ

私設武装組織「ノレスタルヒーロー」の創設者「彼方」による戦争の機軸。世界の戦争行為に対する武力介入を宣言した西暦2307年の時点では故人。GNトライアの基礎理論を作り、ウェーダ・イノヘイトを生み出した。

ガンダム

ノレスタルヒーローが独自に開発したMS。早永久約なエネルギー機関（GNドライブ）を搭載。太陽炉（太陽炉）を動力源とする。ソレスタルヒーローが所有するオリジナルのGNドライブは5基確認されている



電子演算コンピュータ・ウェーダ

ノレスタルヒーローの機軸といる電子演算処理システム。世界の情報に介入し、ミッドランもウェーダによって提示される。



水島精二インタビュー

現実での出来事が

『00』に通いつく

「『機動戦士ガンダム00』の放送から10年が経過し、昨今の科学的トピックや社会関連の話は不思議と『00』とリンクするものが多くなってきた印象です」

水島 企画時にイメージした『00』の世界観は、現実の流れを考慮して取り入れた非常に生臭いものですが、それ、そもそも「未来がこうなる」とシミュレーションして進めていたわけで、リンクするのは当然なんです。ただ、今は「大きく外れていないくてよかった」という気持ちではあります（笑）

現実の要素が、とても世界観に厚みを与えている印象があります。水島 西暦を舞台にロボットアニメを作ろうとすれば、これから実現するであろう科学技術のトピックを取り込むことはごく自然のことでした。世界観設定を作る上で、僕のスタンズとしては「一緒に映像を考えると、世界観がいい」ということ。そこでまずメガデザイナリーの寺岡（信之）さんに入ってもらいました。彼はガチなハードSDファンで、常に科学雑誌や最新のトピックを過っている人で、すからね、ただでさえ漫画でのまじめな人が必至ということ、長年ガンダム関係の書籍を手がけていた千葉（哲也）さんにも入ってもらいました。物語の舞台に西暦を選んだこと

も、世界観の構築に新風を吹き込みました。

水島 「ガンダム」を作る以上、戦争の要素感や過去の因縁といった事象から、離れることはナシセンスなんです。フィクションの世界を作るときでも、結局参考にするのは過去の戦争じゃないですか？ そうした過去の出来事すらも作り話にするのだから、いっせ現実の延長線上であつた方が緊張感が生まれるのではと考えたからです。そもそも『機動戦士ガンダム』も、現実の戦争と機動して作られている側面がありますからね。あらためて西暦を用いて「今度の『ガンダム』の世界は僕たちの現実と連続さ」と感じてもらえれば、という意図でした。

「とはいっ現実世界の延長線上を描くのは、曹敵だったのはありませんでしたか？」

水島 たしかにフアンの変遷も想像以上でした。「ガンダム」は、戦争の血生臭さを薄めるために、現実とは違う世界を舞台とすることが基本だったと思います。でもその血生臭さを直視せずに、戦争の道具を批判しないのは、ちょっと気持ち悪いなと感じています。戦争ものが好きなのは構いませんが、「一番生臭いところに差をしようのは嫌だったんです。サンライズからすれば、外縁である機を呼んだのは、新しいことをやってほしいということだと理解していました。かなり踏み込んだ

中東諸国

新国の軌道3レーダー建設に反対の立場を表明！太陽光発電競争と資源、自らの領土が夫々減少の資源にあふく



中東諸国

イオリアの計画に賛同し、大陸の歴史の裏でノースタルヒーリングの活動をサポートしてきた人々



イノヘト

ウー、タカ生み出した人間タイプの情報端末。情報型やマイスター型と様々なタイプが存在する

国連軍

三大超国家

ユニオン

アメリカ合衆国、南米各国、オセアニアの国々で構成され、日本も「経済特区」として参加。軌道エレベーター、「タワー」を擁護した

ユニオンフラット

西暦2212年、17年、18年、19年、20年、21年、22年、23年、24年、25年、26年、27年、28年、29年、30年、31年、32年、33年、34年、35年、36年、37年、38年、39年、40年、41年、42年、43年、44年、45年、46年、47年、48年、49年、50年、51年、52年、53年、54年、55年、56年、57年、58年、59年、60年、61年、62年、63年、64年、65年、66年、67年、68年、69年、70年、71年、72年、73年、74年、75年、76年、77年、78年、79年、80年、81年、82年、83年、84年、85年、86年、87年、88年、89年、90年、91年、92年、93年、94年、95年、96年、97年、98年、99年、100年、101年、102年、103年、104年、105年、106年、107年、108年、109年、110年、111年、112年、113年、114年、115年、116年、117年、118年、119年、120年、121年、122年、123年、124年、125年、126年、127年、128年、129年、130年、131年、132年、133年、134年、135年、136年、137年、138年、139年、140年、141年、142年、143年、144年、145年、146年、147年、148年、149年、150年、151年、152年、153年、154年、155年、156年、157年、158年、159年、160年、161年、162年、163年、164年、165年、166年、167年、168年、169年、170年、171年、172年、173年、174年、175年、176年、177年、178年、179年、180年、181年、182年、183年、184年、185年、186年、187年、188年、189年、190年、191年、192年、193年、194年、195年、196年、197年、198年、199年、200年、201年、202年、203年、204年、205年、206年、207年、208年、209年、210年、211年、212年、213年、214年、215年、216年、217年、218年、219年、220年、221年、222年、223年、224年、225年、226年、227年、228年、229年、230年、231年、232年、233年、234年、235年、236年、237年、238年、239年、240年、241年、242年、243年、244年、245年、246年、247年、248年、249年、250年、251年、252年、253年、254年、255年、256年、257年、258年、259年、260年、261年、262年、263年、264年、265年、266年、267年、268年、269年、270年、271年、272年、273年、274年、275年、276年、277年、278年、279年、280年、281年、282年、283年、284年、285年、286年、287年、288年、289年、290年、291年、292年、293年、294年、295年、296年、297年、298年、299年、300年、301年、302年、303年、304年、305年、306年、307年、308年、309年、310年、311年、312年、313年、314年、315年、316年、317年、318年、319年、320年、321年、322年、323年、324年、325年、326年、327年、328年、329年、330年、331年、332年、333年、334年、335年、336年、337年、338年、339年、340年、341年、342年、343年、344年、345年、346年、347年、348年、349年、350年、351年、352年、353年、354年、355年、356年、357年、358年、359年、360年、361年、362年、363年、364年、365年、366年、367年、368年、369年、370年、371年、372年、373年、374年、375年、376年、377年、378年、379年、380年、381年、382年、383年、384年、385年、386年、387年、388年、389年、390年、391年、392年、393年、394年、395年、396年、397年、398年、399年、400年、401年、402年、403年、404年、405年、406年、407年、408年、409年、410年、411年、412年、413年、414年、415年、416年、417年、418年、419年、420年、421年、422年、423年、424年、425年、426年、427年、428年、429年、430年、431年、432年、433年、434年、435年、436年、437年、438年、439年、440年、441年、442年、443年、444年、445年、446年、447年、448年、449年、450年、451年、452年、453年、454年、455年、456年、457年、458年、459年、460年、461年、462年、463年、464年、465年、466年、467年、468年、469年、470年、471年、472年、473年、474年、475年、476年、477年、478年、479年、480年、481年、482年、483年、484年、485年、486年、487年、488年、489年、490年、491年、492年、493年、494年、495年、496年、497年、498年、499年、500年、501年、502年、503年、504年、505年、506年、507年、508年、509年、510年、511年、512年、513年、514年、515年、516年、517年、518年、519年、520年、521年、522年、523年、524年、525年、526年、527年、528年、529年、530年、531年、532年、533年、534年、535年、536年、537年、538年、539年、540年、541年、542年、543年、544年、545年、546年、547年、548年、549年、550年、551年、552年、553年、554年、555年、556年、557年、558年、559年、560年、561年、562年、563年、564年、565年、566年、567年、568年、569年、570年、571年、572年、573年、574年、575年、576年、577年、578年、579年、580年、581年、582年、583年、584年、585年、586年、587年、588年、589年、590年、591年、592年、593年、594年、595年、596年、597年、598年、599年、600年、601年、602年、603年、604年、605年、606年、607年、608年、609年、610年、611年、612年、613年、614年、615年、616年、617年、618年、619年、620年、621年、622年、623年、624年、625年、626年、627年、628年、629年、630年、631年、632年、633年、634年、635年、636年、637年、638年、639年、640年、641年、642年、643年、644年、645年、646年、647年、648年、649年、650年、651年、652年、653年、654年、655年、656年、657年、658年、659年、660年、661年、662年、663年、664年、665年、666年、667年、668年、669年、670年、671年、672年、673年、674年、675年、676年、677年、678年、679年、680年、681年、682年、683年、684年、685年、686年、687年、688年、689年、690年、691年、692年、693年、694年、695年、696年、697年、698年、699年、700年、701年、702年、703年、704年、705年、706年、707年、708年、709年、710年、711年、712年、713年、714年、715年、716年、717年、718年、719年、720年、721年、722年、723年、724年、725年、726年、727年、728年、729年、730年、731年、732年、733年、734年、735年、736年、737年、738年、739年、740年、741年、742年、743年、744年、745年、746年、747年、748年、749年、750年、751年、752年、753年、754年、755年、756年、757年、758年、759年、760年、761年、762年、763年、764年、765年、766年、767年、768年、769年、770年、771年、772年、773年、774年、775年、776年、777年、778年、779年、780年、781年、782年、783年、784年、785年、786年、787年、788年、789年、790年、791年、792年、793年、794年、795年、796年、797年、798年、799年、800年、801年、802年、803年、804年、805年、806年、807年、808年、809年、810年、811年、812年、813年、814年、815年、816年、817年、818年、819年、820年、821年、822年、823年、824年、825年、826年、827年、828年、829年、830年、831年、832年、833年、834年、835年、836年、837年、838年、839年、840年、841年、842年、843年、844年、845年、846年、847年、848年、849年、850年、851年、852年、853年、854年、855年、856年、857年、858年、859年、860年、861年、862年、863年、864年、865年、866年、867年、868年、869年、870年、871年、872年、873年、874年、875年、876年、877年、878年、879年、880年、881年、882年、883年、884年、885年、886年、887年、888年、889年、890年、891年、892年、893年、894年、895年、896年、897年、898年、899年、900年、901年、902年、903年、904年、905年、906年、907年、908年、909年、910年、911年、912年、913年、914年、915年、916年、917年、918年、919年、920年、921年、922年、923年、924年、925年、926年、927年、928年、929年、930年、931年、932年、933年、934年、935年、936年、937年、938年、939年、940年、941年、942年、943年、944年、945年、946年、947年、948年、949年、950年、951年、952年、953年、954年、955年、956年、957年、958年、959年、960年、961年、962年、963年、964年、965年、966年、967年、968年、969年、970年、971年、972年、973年、974年、975年、976年、977年、978年、979年、980年、981年、982年、983年、984年、985年、986年、987年、988年、989年、990年、991年、992年、993年、994年、995年、996年、997年、998年、999年、1000年、1001年、1002年、1003年、1004年、1005年、1006年、1007年、1008年、1009年、1010年、1011年、1012年、1013年、1014年、1015年、1016年、1017年、1018年、1019年、1020年、1021年、1022年、1023年、1024年、1025年、1026年、1027年、1028年、1029年、1030年、1031年、1032年、1033年、1034年、1035年、1036年、1037年、1038年、1039年、1040年、1041年、1042年、1043年、1044年、1045年、1046年、1047年、1048年、1049年、1050年、1051年、1052年、1053年、1054年、1055年、1056年、1057年、1058年、1059年、1060年、1061年、1062年、1063年、1064年、1065年、1066年、1067年、1068年、1069年、1070年、1071年、1072年、1073年、1074年、1075年、1076年、1077年、1078年、1079年、1080年、1081年、1082年、1083年、1084年、1085年、1086年、1087年、1088年、1089年、1090年、1091年、1092年、1093年、1094年、1095年、1096年、1097年、1098年、1099年、1100年、1101年、1102年、1103年、1104年、1105年、1106年、1107年、1108年、1109年、1110年、1111年、1112年、1113年、1114年、1115年、1116年、1117年、1118年、1119年、1120年、1121年、1122年、1123年、1124年、1125年、1126年、1127年、1128年、1129年、1130年、1131年、1132年、1133年、1134年、1135年、1136年、1137年、1138年、1139年、1140年、1141年、1142年、1143年、1144年、1145年、1146年、1147年、1148年、1149年、1150年、1151年、1152年、1153年、1154年、1155年、1156年、1157年、1158年、1159年、1160年、1161年、1162年、1163年、1164年、1165年、1166年、1167年、1168年、1169年、1170年、1171年、1172年、1173年、1174年、1175年、1176年、1177年、1178年、1179年、1180年、1181年、1182年、1183年、1184年、1185年、1186年、1187年、1188年、1189年、1190年、1191年、1192年、1193年、1194年、1195年、1196年、1197年、1198年、1199年、1200年、1201年、1202年、1203年、1204年、1205年、1206年、1207年、1208年、1209年、1210年、1211年、1212年、1213年、1214年、1215年、1216年、1217年、1218年、1219年、1220年、1221年、1222年、1223年、1224年、1225年、1226年、1227年、1228年、1229年、1230年、1231年、1232年、1233年、1234年、1235年、1236年、1237年、1238年、1239年、1240年、1241年、1242年、1243年、1244年、1245年、1246年、1247年、1248年、1249年、1250年、1251年、1252年、1253年、1254年、1255年、1256年、1257年、1258年、1259年、1260年、1261年、1262年、1263年、1264年、1265年、1266年、1267年、1268年、1269年、1270年、1271年、1272年、1273年、1274年、1275年、1276年、1277年、1278年、1279年、1280年、1281年、1282年、1283年、1284年、1285年、1286年、1287年、1288年、1289年、1290年、1291年、1292年、1293年、1294年、1295年、1296年、1297年、1298年、1299年、1300年、1301年、1302年、1303年、1304年、1305年、1306年、1307年、1308年、1309年、1310年、1311年、1312年、1313年、1314年、1315年、1316年、1317年、1318年、1319年、1320年、1321年、1322年、1323年、1324年、1325年、1326年、1327年、1328年、1329年、1330年、1331年、1332年、1333年、1334年、1335年、1336年、1337年、1338年、1339年、1340年、1341年、1342年、1343年、1344年、1345年、1346年、1347年、1348年、1349年、1350年、1351年、1352年、1353年、1354年、1355年、1356年、1357年、1358年、1359年、1360年、1361年、1362年、1363年、1364年、1365年、1366年、1367年、1368年、1369年、1370年、1371年、1372年、1373年、1374年、1375年、1376年、1377年、1378年、1379年、1380年、1381年、1382年、1383年、1384年、1385年、1386年、1387年、1388年、1389年、1390年、1391年、1392年、1393年、1394年、1395年、1396年、1397年、1398年、1399年、1400年、1401年、1402年、1403年、1404年、1405年、1406年、1407年、1408年、1409年、1410年、1411年、1412年、1413年、1414年、1415年、1416年、1417年、1418年、1419年、1420年、1421年、1422年、1423年、1424年、1425年、1426年、1427年、1428年、1429年、1430年、1431年、1432年、1433年、1434年、1435年、1436年、1437年、1438年、1439年、1440年、1441年、1442年、1443年、1444年、1445年、1446年、1447年、1448年、1449年、1450年、1451年、1452年、1453年、1454年、1455年、1456年、1457年、1458年、1459年、1460年、1461年、1462年、1463年、1464年、1465年、1466年、1467年、1468年、1469年、1470年、1471年、1472年、1473年、1474年、1475年、1476年、1477年、1478年、1479年、1480年、1481年、1482年、1483年、1484年、1485年、1486年、1487年、1488年、1489年、1490年、1491年、1492年、1493年、1494年、1495年、1496年、1497年、1498年、1499年、1500年、1501年、1502年、1503年、1504年、1505年、1506年、1507年、1508年、1509年、1510年、1511年、1512年、1513年、1514年、1515年、1516年、1517年、1518年、1519年、1520年、1521年、1522年、1523年、1524年、1525年、1526年、1527年、1528年、1529年、1530年、1531年、1532年、1533年、1534年、1535年、1536年、1537年、1538年、1539年、1540年、1541年、1542年、1543年、1544年、1545年、1546年、1547年、1548年、1549年、1550年、1551年、1552年、1553年、1554年、1555年、1556年、1557年、1558年、1559年、1560年、1561年、1562年、1563年、1564年、1565年、1566年、1567年、1568年、1569年、1570年、1571年、1572年、1573年、1574年、1575年、1576年、1577年、1578年、1579年、1580年、1581年、1582年、1583年、1584年、1585年、1586年、1587年、1588年、1589年、1590年、1591年、1592年、1593年、1594年、1595年、1596年、1597年、1598年、1599年、1600年、1601年、1602年、1603年、1604年、1605年、1606年、1607年、1608年、1609年、1610年、1611年、1612年、1613年、1614年、1615年、1616年、1617年、1618年、1619年、1620年、1621年、1622年、1623年、1624年、1625年、1626年、1627年、1628年、1629年、1630年、1631年、1632年、1633年、1634年、1635年、1636年、1637年、1638年、1639年、1640年、1641年、1642年、1643年、1644年、1645年、1646年、1647年、1648年、1649年、1650年、1651年、1652年、1653年、1654年、1655年、1656年、1657年、1658年、1659年、1660年、1661年、1662年、1663年、1664年、1665年、1666年、1667年、1668年、1669年、1670年、1671年、1672年、1673年、1674年、1675年、1676年、1677年、1678年、1679年、1680年、1681年、1682年、1683年、1684年、1685年、1686年、1687年、1688年、1689年、1690年、1691年、1692年、1693年、1694年、1695年、1696年、1697年、1698年、1699年、1700年、1701年、1702年、1703年、1704年、1705年、1706年、1707年、1708年、1709年、1710年、1711年、1712年、1713年、1714年、1715年、1716年、1717年、1718年、1719年、1720年、1721年、1722年、1723年、1724年、1725年、1726年、1727年、1728年、1729年、1730年、1731年、1732年、1733年、1734年、1735年、1736年、1737年、1738年、1739年、1740年、1741年、1742年、1743年、1744年、1745年、1746年、1747年、1748年、1749年、1750年、1751年、1752年、1753年、1754年、1755年、1756年、1757年、1758年、1759年、1760年、1761年、1762年、1763年、1764年、1765年、1766年、1767年、1768年、1769年、1770年、1771年、1772年、1773年、1774年、1775年、1776年、1777年、1778年、1779年、1780年、1781年、1782年、1783年、1784年、1785年、1786年、1787年、1788年、1789年、1790年、1791年、1792年、1793年、1794年、1795年、1796年、1797年、1798年、1799年、1800年、1801年、1802年、1803年、1804年、1805年、1806年、1807年、1808年、1809年、1810年、1811年、1812年、1813年、1814年、1815年、1816年、1817年、1818年、1819年、1820年、1821年、1822年、1823年、1824年、1825年、1826年、1827年、1828年、1829年、1830年、1831年、1832年、1833年、1834年、1835年、1836年、1837年、1838年、1839年、1840年、1841年、1842年、1843年、1844年、1845年、1846年、1847年、1848年、1849年、1850年、1851年、1852年、1853年、1854年、1855年、1856年、1857年、1858年、1859年、1860年、1861年、1862年、1863年、1864年、1865年、1866年、1867年、1868年、1869年、1870年、1871年、1872年、1873年、1874年、1875年、1876年、1877年、1878年、1879年、1880年、1881年、1882年、1883年、1884年、1885年、1886年、1887年、1888年、1889年、1890年、1891年、1892年、1893年、1894年、1895年、1896年、1897年、1898年、1899年、1900年、1901年、1902年、1903年、1904年、1905年、1906年、1907年、1908年、1909年、1910年、1911年、1912年、1913年、1914年、1915年、1916年、1917年、1918年、1919年、1920年、1921年、1922年、1923年、1924年、1925年、1926年、1927年、1928年、1929年、1930年、1931年、1932年、1933年、1934年、1935年、1936年、1937年、1938年、1939年、1940年、1941年、1942年、1943年、1944年、1945年、1946年、1947年、1948年、1949年、1950年、1951年、1952年、1953年、1954年、1955年、1956年、1957年、1958年、1959年、1960年、1961年、1962年、1963年、1964年、1965年、1966年、1967年、1968年、1969年、1970年、1971年、1972年、1973年、1974年、1975年、1976年、1977年、1978年、1979年、1980年、1981年、1982年、1983年、1984年、1985年、1986年、1987年、1

ことだとは思いますが、それに關しては後述はしていません。

中東諸國の扱い デリケートな対応が必要

——特にエネルギー問題が作品の根幹に絡んでいることから、産油國の中東の扱いはかなり踏み込んでいますね。

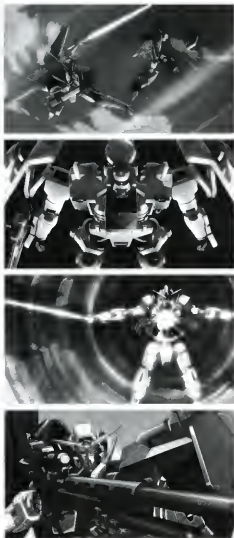
水島 中東は一番過激な地域ですから、特に時間をかけた部分です。事前に宗教学者の方に、指導者と宗教の関係など僕らの認識をチェックしてもらったんです。実際に大きく間違っただけでなく、「考え方としてはのすくすく正しい。宗教が悪いわけではなくて、それを指導する人間が自分たちの覇権争いの中に宗教を利用していているだけ」ということなんです。ただ彼らは信心深いので、ちよつとしたことだけでも攻撃の対象になるから、充分気を配った方がよいとアドバイスを受けました。ですので実名は一切出していないし、服装も特定されるようなものは避けて、色々混ぜています。

——第1話を見た時に、「信問者」という言葉が出ていますが、あれは「異教徒」を指しているんですか？

水島 そうです。ファーストシーズン前半の政治的部分は、僕が基本的に手を入れています。あれはピン・ラディン（イスラエルの指導者）の本を読んだ、指導者を鼓舞する要素を抽出して構成しているんです。

——そもそも刹那という主人公も、「中東の少年兵」という現実のトピックそのものでした。

『00』の世界が 現実にリンクするのは 当然なんです



水島 当時、日本の視聴者があまり知らない一番ヒーローな人生を送っている少年たちの世界を抜き出すとしたからです。少年兵が作られていく過程を扱ったノンフィクションをいくつも読んでキャラクター像を作っていたんですが、結果としてしやべらな少年兵は本当に小さいころに誘拐され、洗脳されているからなんです。あの沈黙はいろんなことを考えているわけじゃなくて、自分は正しいことをしている、俺はこれをやらなきゃならないっていう、ある種ストイックで狂信的なまでに自分が信じたことを行っているという感じが、それゆえの警戒心に過ぎないんです。

ただ、自分でもその思考をシミュレーションするのは難しかったです。しやべらせるのも楽なんですけど、そ

うすると刹那じゃなくなってしまうんです。

——こうした離れにまで行き届いた作り方が、水島監督のスタンスを物語っているんですね。

水島 リアリティを積み重ねて描写することに關して、どれだけ真摯に取り組むことが大事かということ、

「地球防衛企業ダイ・ガード」の時点で、すでに明確に意識していたと思います。「現実には探っているフィクションの世界を描きたい」というスタンスは、「新世紀エヴァンゲリオン」の影響が大きいですね。実際に「エヴァ」に加勢して、現実に根拠しているリアリティのある作品だと非常に感じました。また、そういう作品はアニメファンに拒絶される側面はあるかもしれませんが、逆に普段アニメを見ない人が楽しめ

る要素を含んでいると感じたんです。でも西暦を誤ったことは後悔を断っているような印象も受けました。

水島 そうでもないんです（笑）。300年後の世界というクソッソッ300年後の世界といふクソッソッを置いていますから。これは軍事考証の岡部とくさんから、「300年後なら、何が起きているかわからないから大丈夫ですよ」と言われたからです。

——岡部さんとは、どんなことを話しましたか？

水島 あの世界の軍事、政治。たとえば「天降宮の設定を考えた時、僕は、日本はきつと人革連に飲み込まれているだろうと思ったんです。でも、それはありえないと。日本はアメリカの陣地として考えると絶好の場所、ここを手に入れたら中国に太平洋を奪取してしまうと。だから数

百年経ってもアメリカは日本を手離さない。今改めて考えると、岡部さんのおっしゃっていたとおりだと実感できますね。

何者にも似ていない、
『00』独自のMS群

——メカの見せ方については、どんなイメージをお持ちでしたか？

水島 MSをどう描こうかと思ったり、ミラリに寄せるか、スーパーロボットに寄せるかで人分違ってくる。ただ「SEED」がスーパーロボットのニューエースだつたこともあって、ある著名なカ

「今の若い子はいよいよアクションが好きだよ」という話題になりまして。それがヒントでミラリードある三大陣営と、スーパーロボット



現実に根付いている
フィクションの世界を
描きたい

わのて、あれは、統一された地球連邦の内部で、三大陣営の派閥がどのようなパワーバランスで動いて、どのような軍を動かしているかが描かれたたでしょうね。また、一度敗れたソレスタルビーンが、どうやって各陣営の包圍網をくぐって作戦を展開していくのか……。

「フーアーストシーズンのデシジョン」が好きなフアンも多いので、その展開も見かけたですね。

水島：でもそれをやるのと、僕と黒田田んのお互いの持ち手を殺してしまおうと思ったんです。特にキャラクタードラマが熱い方が黒田田君に合います。僕個人がフーアーストシーズンで、地球連邦をウォーしていき中で、き

れは、従来のMSにない、新しくて面白
であるが、ダム湖の対立構造に迫ら
ずきました。「タイ・カード」はミ
リタリがスパーになって成長して
いてコンセプトでしたが、「00
は「両方」権にやっつけてしまおう」と
いう考えです。

●超兵器に対する通常兵器的な面
白さがありましたね。

水島 そうです。最初にティエレ
ンとニシアの戦いのイメージが湧い
て、陣営が増えていく過程でフラ
ノグのアイデアも検討していきまし
た。そもそも人革連は重装甲とい
う方向性だったの、逆にユニオン
は回避するタイプ。飛行形態にな
らなくても飛ぶことができるという方
向性で、そこからマリオネットみた
い足がぶら下がっているというフ
ラノグのアイデアになりました。こ
れは従来のMSにない、新しくて面白

い形状になったかと思ふ。A E U は基本的なユニオン後の後遺。形状的には似ていますが、ユニオンが、よくと直線的なフォルムであるならば、A E U は曲線を入れてくるという流れです。

——陣営ごとの関係経緯をデザインーさんのみなさんへ考えてもらいたなは、当時の状況でもよく紹介させていたきました。

水島　そこへのアイデアが生まれ、そのコンセプトを各陣営それぞれに配置することで、陣営の考え方が、やがて個性が見えてきます。つまり、その視覚的なレイアウトによって、何が生まれ、何がデザインーを構築することになったのも、それぞれの勢力で開き流れられて欲しかったのでした。特に寺岡（賢司）さんと福地（仁）君は僕らと近い世代な

の、板垣退蔵と関係が深いものではあるが、その作品でも、やらなかった、新しいやり方だった」と思っています。

——最終的に「ギンダムの技術」によって、ソレストルビーイングも追い込まれていく……という展開も大きな水島、ファーストシーズンでは、当初から「ギンダムが敗れる」ことを考えていた。三大陣営が独自に「望遠鏡」ギンダムの技術に追いつくのは不可能です。「一番現実的なのはソレストルビーイングの技術が漏えいした」、殺切り者がいるということ、この段取りは当初から予定通りでした。

**長所を生かすための
方向性の転換**

セカンドシーズンには三大陣営の
結や、敵のGNドライブ搭載機が
入と、作品の方向性も変わった印象
水島

セカンドシーズンは、フー
ストシーズンから見せ方や物語の方
向性を、意図的に変えています。特
にフーリングがヴェーダとツレスタ
ルビニアがヴェーダとツレスタ
ていることで、すべての情報を集約
できる場になりました。そこから見
セカンドシーズンは、世界が見えな
い。周知、変更することで、遠くキャ
ラクターをクロニズアップする方向
性。シフトさせました。カメラで
らん方向に動かさないで、シ
ンブルに倒れたらを描写で、と思
ったんです。

フーリングシーズンの途中から
体に変わっていったような印象を

受けますが、
水島 当時のインタビューでも言っていますが、黒田（洋介）君の御會々なこと、やりたくなかったわけですね。それは、ファースト・シーズンの中盤あたりなんですよ。ファースト・シーズンの第18話あたりのトリニティが串でくるんですけど、本郷に黒田君の面白さが出ていきました。修正の方向性としては、黒田君の持ち味を伸ばして、上手くくっつけたというところで、それを離して政治描写はカタカとデリラ側に残すことで、バランスを取っているという意識をした。——それが方向性の変わった要因だったんですね。
水島 直接的ではありませんが、「わかれがすくすくして、政治を描く必要もありません」という要望も

世界観と設定、そしてエピソードの構成が絶妙なバランスで融合している本作 中でも特にファーストシーズンは、この世界の土台を築いたという意味で、非常に見どころが多い。残念ながら話面の都合もあり、ここでは主にファーストシーズンで描かれた要素から、改めて世界の魅力を振り返ってみたい。

今『00』を見るべき 7つの理由

2

【三大超国家群が覇を競う
西暦2307年の世界】

ユニオン、人類革新連盟、AEUという三大超国家群は、軌道エレベーターと太陽光発電システムを組み上げ、その恩恵を受けていた。その一方で、莫大な費用が必要である軌道エレベーター建設に参加できなかった小国との格差は、かなりのものとなっている。

三大超国家群も直接的な戦闘こそ行わないものの、緊迫した状態が継続しており、小規模な紛争の背後に暗躍することで代理戦争が繰り返されている。すでに我々が暮らす現代でも巨大国家間の戦争がもたらすデメリットは明白で、現実的ではない時代。

ガンダムといえば、単純に勢力同士の戦いが思い浮かぶが、単純に「国対国」という構図を取らない点も、本作のリアリティに増した姿勢を感じさせる。

●光触媒化した太陽光発電システムによって、化石燃料の枯渇という危機にも悩めることなく、国家都市繁華の道を進む。その一方で中東諸国は貧乏きりにされ、紛争と戦争の危機に直面して……



1

絶対的な意味がある
ガンダムの存在

ガンダムはなぜ高性能であり、他の量産型と違うのか?。これはシリーズによって、必ず問われるテーマだ。本作の場合、そもそもガンダムと他のMSはまったく別な存在という位置づけである。ガンダムは、この世界にらしからぬ貴重な本據機「GNドライブ」を搭載し、無尽蔵のGN粒子の供給により、ビーム兵器や重力制御の使用が可能とする超兵器。その構造はMSに準じ、Eカボンなどの構成要素は同じであるものの、GNドライブの存在が、決定的にガンダムと他のMSを差別化している。

他国の使用するMSは、あくまで現代兵器の延長線上にある存在であり、その性能差は天と地ほどの開きがある。だが、だからといって、ガンダムがただ他を蹂躞するだけの物語となっていないのが、本作の巧みさだろう。

● フォースタルビーイングの目的である武力介入によって、その力を世に知らしめるザンダム。その行為を懸念していた大越国家群だったが、やがてその力を無視できなくなっていく。



カンタムだけではなく
量産機もヒットにつながる

——ガンブラの展開についてはいかがでしたか？

水島 それまでは主役のガンダムし

つ売れなかつたんですか。00 は
力尽なく売れていることが特徴でし

「ね、特にフラグは「こんな結
・力は売れないよ」って言われま

「よし、グラハムの話聴て燃えろ」

人しました。又、経営、レ
ンタオソリ以外はほとんど空

「か乗るならピンタだろー」

これを決めたのは自分なんです。本

「心機体」を真網に考えました。

を呼んで、意見をお聞きしたんです
よね？

水島 (みづしま) (H) カスター

山田「それなら、こんな部分で困る人なことをやらないのか」

「……しをりサ……して、事柄に
ト……ノを以て、スト……リ」

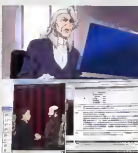
・ 商品をよりよくするために、データを分析し、改善の方向性を示す。

新しいメカが登場するのは

【ソレスタルビーイングの活動を追うサスペンス的展開】

ソレスタルビーイングやガンダムに関する情報は秘匿されており、その正体を探ることは難しい。仮に情報に辿り着いたとしても、世界に紛れ込んでいるソレスタルビーイングに抹殺されてしまうのがオチだ。それでも各陣営の人々は、ガンダムが残したわずかな痕跡から、その正体に迫ろうとする。正体を知られてはいけないが、給音介入のために出撃しなければならぬガンダムとマイスター、一歩ずつ核心に迫る三大陣営の人々……こうしたサスペンス的展開を味わえるのも本作のポイントだ。

●現実でも電子コンピュターの発明が決定するなど、時代は近未来にシフトしてきている。こうした情報操作はサスペンスではなく、現実でも大手検索エンジンを持つテクノロジー企業は情報の操作を意図的にやっているという点もある。思考や行動を監視・操作しているケースは、執事にいまだない。



【エネルギー問題と化石燃料からの脱却】

昨今、中国やフランス、イギリスが、近い将来、ディーゼル車とガソリン車の販売を禁止すると表明した。本作が放送された2007年の時点では実感が薄かったが、化石燃料からの脱却は現実でも確実に進みつつある。本作の世界ではその流れがさらに推進され、国家群衆は代替エネルギーとして太陽光発電を実現している。

だがこの動きは石油輸出に依存してきた中東諸国の反発を招き、「太陽光発電戦争」へと発展、かつては石油輸出で潤っていた中東国家は貧困にあえぐ結果となった。この戦争は長きに達し、刻々と少年兵やテロを生む温床となっている。表向きは沈静化した西暦2307年代でも、中東国家の貧困など影響は残り続けている。

●大企業である財閥も、こうしたエネルギー問題の被害者といえるかもしれない。「中東の少年兵」という設定自体、今も解決しない大きな問題であり、後の立場や存在自体が、より深く「ガンダム」の戦争観を視聴者に突きつけている。



【現実起こりうるテロの恐怖】

昨今は欧州でのテロが活発化しているが、ここまで激しくなることは10年前には想像もできなかった。当時は9.11後ではあるが、「まさかこんなことが何度も起こるわけがない」と考えはしなかったのだろうか？ だが本作の世界では、ファーストシリーズ第7話で、日本を含む世界主要7都市での同時テロが発生するという恐るべき事態が発生している。日本ではこうしたテロは現在のところ発生していないが、本作のような大規模テロが今後も起こらないとは限らないのである。

●冷戦とイスラエルを襲ったテロの事件。今まではいじめの被害者だと想定していたテロが、実は脅迫で起こる可能性もある。それは今、我々が直面している現実だ。



開発の経緯があるわけですから、それに沿って行けばシリーズ構成に組み込むことは、難しいことではありませんから。

そのやり方は最新のシリーズでも受け継がれていると感じます。

水島 まあ「ガンダム」はガンブラが売れなければ意味がありませんから。ロボットのアニメは突き詰めていけば、商品を売るためのCMみたいなものです。自分の中でも、作品ではあるけど、商品でもあるという認識は絶えず持っていますので、そこは忘れないように意識しています。アニメはアニメの表現がありますけど、なるべくガンダムで再現できるように、可動域やギミックも、メガデザインとの打ち合わせの中で決め込んでいきました。ホビー事業部のスタッフも、検証しながら、作中ボーズをガンブラで全部再現できるのを、売りにしようと思えました。

当時のガンブラにまつわる出来事で、どんなことを覚えてらっしゃいますか？

水島 トランザムで機体全部を赤くしちゃったのは事件だったね……エトアが引き給ったこと……あつて、エネルギーアルだけ赤く光って、でもよくわからなかったように、それを見てもいいから全部赤くしようって変えたんですけど……ね。放送前だったので、もう発売予定のガンブラは直せないタイミングでした。でも結局、機体の赤いトランザムパイロンも後に商品化されて、結果的に2倍売れたからよかったかなと（笑）。

ガンダム エクシアが 刻んだ10年

メカニックデザイナー

海老川兼武インタビュー

機体中央にクリアの動力炉を備え、各部に光子剣のコードが記され、GN粒子をまとったガンダムエクシア。それは間違いなくガンダムデザインにとって革命だった。10年前、革新的で挑戦的だったデザインは、「格好いいMSの新基準」として明確な地位を確立している。それは放送終了後も、絶え間なく新アイテムが登場し続けてきたことも証明しているだろう。そして本年12月、究極のアイテムといえる1/60スケールの「PG（パーフェクトグレード）ガンダムエクシア」（発売元：株式会社バンダイ）が登場した。本誌では10周年、PG（パーフェクトグレード）発売というこのタイミングに、ガンダムエクシアが刻んだ歴史について、同じデザイナーである海老川兼武氏にお話を伺ってみたい。



コンペ画

本文中で図解に上がったガンダムエクシアのコンペ画。すべてはここから始まった。



ガンダムエクシア

海老川氏のデザイン画をもとに、中谷敏一氏がアニメーションデザインとして起こしたものの。



ガンダムエクシアアリア

アリアに修飾を加え、各部がアップデートされたエクシア。デザイン的にも進化が見て取れる。



ガンダムエクシアアリア

2ndシーズン冒頭で、傷つきながらも戦い続けたエクシアが再登場。打ち合わせ中の海老川氏の「マントをつけたエクシア」という何気ないスケッチから生まれたという。

「エクシア」という
新基準が作られた10年

機動戦士ガンダム 00

なことに書き直しているのは、前の商品からのハイシヨノアツという理由だけでなく、商品ごとの付加価値をつけてあげたいという気持ちから。MGを買った人がメタルビルドを買ったとき、同じ形状で同じディテールなら、まあ買わなくてもいいかなと思ってしまうかもしれない。か、新しい要素があれば、こつちも

はアテムことになにかしらワラアルフア、なという意識でした。こうした状況は、ファンにエクシアが昏迷した結果と考えられますが、最初のコンベアのラフを振り返してみると非常に挑戦的でしたね。でも自分としては、コンベア案でもガンダムを描いていたつもりでしたんですよ。確かに今思うと、

は、かなり命をたづなで差切ではな
たと思えます

——コンセプト自体は、エクシアに
そのまま受け継がれていますね。

海老川 そうですね。コンハ家から
歩込んだ段階で鎖骨可動がなくな
っているのですが、これはリクエス
トもあって最終的に戻しています
色に関しては、コンハ前にも登って

トかばやけてしまふ」と提出した。全身のケーブルは筋肉の繊維を全身にまといつていくようなイメージで、これ自体が収縮して可動するという案でした。ただ商品の都合上、再現が難しいということでしたので、最終的には減らしています。胸のレンズは当初から電池や動力炉のつもりで

「ような感じ」ですね。模型用肉類にメタルビルド用の肉類として、かなり枚数を揃えました。商品がかわ

いいなと思ってくれるかもしれない
せんか、ね また模写と完成品、ス
ケールなどの違いもありますから、
六ヶのことも変わってきます。そ

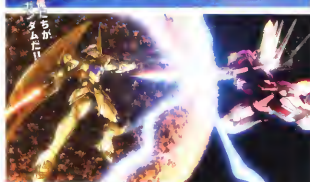
た。たとえば橋本 敏之「さんや蟹尾 直
見」さんの家はストリートに格好い
い方向性で、よく自分の家か選ばれ
た。――」の中で、自分の家を選ぶの

いた上思ふんですけど、色々つく
デザイン的に見て欲しい形がわから
なくなってしまうんです。ケール
が目立たなくなりますし、コッセフ

したか、テザインのモチーフは、
クも入っているんです。 レンズがハ
ノドライトで胸のアンテナがミラー
を表しています

ノアはグラハムやセルゲイ・サーギン、ストリニティといったライバルに囲まれ、それぞれの戦いも画一的ではなく、ハリエティに富んでいたことも人気を引き立てたのではないが、

エンタメ界の人気を確立したのは、劇
中の「　　」ながら本編での活躍に他な
ない「　　」な素晴らしいデザインであ
る。劇中の扱われ方がいまいちな
ら視聴者の心は奪えない。その点で



[illegible]

ガンダムエタシア主要製品リスト

●1/144 ガンダムエクステンシア
●発売日 2007年9月発売
HG 1/144 ガンダムエクステンシア
●発売日 2007年10月発売
●1/100 ガンダムエクステンシア
●発売日 2007年11月発売
1/60 ガンダムエクステンシア
●発売日 2008年2月発売
GNアーモアシステムE:ガンダムエクステンシア トランザムモード
●発売日 2008年3月発売
1/100 ガンダムエクステンシア エンジニア
●発売日 2008年7月発売
田淵雄一 313 ガンダムエクステンシア
●発売日 2008年8月発売
HG ガンダムエクステンシア トランザムモード
●発売日 2008年11月発売
MG ガンダムエクステンシア リアード
●発売日 2009年6月発売
HG 1/144 ガンダムエクステンシア トランザムモード
ガンダムエクステンシア リアード
●発売日 2009年12月発売
MG ガンダムエクステンシア
●発売日 2009年7月発売
MG ガンダムエクステンシア イグニッションモード
●発売日 2009年7月発売
MG 1/100 ガンダムエクステンシア トランザムモード
ガンダムエクステンシア リアード
●発売日 2010年2月発売
METAL BUILD ガンダムエクステンシア エンジニアリアード
●発売日 2010年3月発売
●発売日 2010年3月発売
●発売日 2013年8月発売
RG 1/144 GN-001 ガンダムエクステンシア
●発売日 2014年4月発売
METAL BUILD ガンダムエクステンシア トランザムVer.
●発売日 2014年5月発売
●発売日 2014年5月発売
●発売日 2014年12月発売
PG 1/60 ガンダムエクステンシア
●発売日 2017年12月発売
METAL BUILD ガンダムエクステンシア
10th ANNIVERSARY EDITION
発売日 2018年12月発売

MG ガンダムエウシア
2003年にはコウラン
さん3人位 機体さ
まか買もない機体で
あり かなり安い
MG 几つかい1台
半販売価格といふこ
ともあり
には だ い
え 兵衛 役者
あり



A promotional image for the Gundam Exia mobile suit. It features a close-up of the head on the left and a full-body view of the suit on the right. The text "GUNDAM EXIA" is prominently displayed at the bottom. Logos for "RG" (Real Grade) and "HG" (High Grade) are visible in the top right and bottom right corners, respectively.

HG ガンダムエクスア

RG ガンダムエクシア
 401号とく、比較的最近登場して
 アーサー 鋼のリーディングコンス
 トラクト、リアリティーに相
 手 ならなどがデザインしてあ

第2回「トランザム」の決のカット。多くのファンに印象に残るシーンであり、こうしたカットを短縮して実現することが重要であった。



ランザム!!

後は当時、子どもに『甲虫王者ムシキング』が人気だったので、頭部にかブトムシの角のイメージを加えてみた。(笑)

ある程度自身でテーマやモチーフを持って臨んでるんですね。海老川 行き当たりばったりで自由(二)やるよりは、自分の中でイメージがはしかつたんです。実際の

デザイン発注時にも、監督や他のみんなからなるべくキーワードでもらうようにしています。「なんでもいから、とにかく格好いいやつ」というのが一冊回りますね(笑)。エタシアのコンペ案に関しては、単純に自分が欲しかった商品の要素をねじ込んでいった感じですね。レンズに関しては、クリアパーツを多様した

たら綺麗じゃないかなという思いからですね。

「ガンダム」は新作の機体が発表されるたびに、必ず「叩かれる」というある種の儀式的なものがあるんですが(笑)、エタシアの時はどうでしたか?

海老川 いやいや、実はそれほどひどく叩かれたという印象はなかったですね。とちうかという受け取るみなさんも、「意表を突かれた」という感じだったのか、と批判という意味では、ダブル

オーガンダムの方が大きかった気がします。特に肩のGNドライブに対する批評は入るく、(笑)「ばりな」と思っ

たんですが、それは反面狙い通りでもありました。2個のGNドライブの置きどころは、悩む部分ですね。

海老川 そこは監督を含め、みんなが悩んでたところですね。ここまでなら、前目立つ部分、GNドライブが2つあるのが一目瞭然とわかる肩にしようかと。そこは最終的に腕肩にしていたので、GNドライブは容易に破壊できないから大丈夫だと

厚く放出されている場所ですからね。またデザインとしてインパクトを残しておくのは、MSとして大事だとい

うことがわかります。海老川 そうですね。肩さえ見ればダブルオーというのが目かわかりますから。後の作品で主役系のデザインをやるときは、そういう点を必ず意識するようにしました。これ

さえ揃っておけば作品オリジナルになる、という要素ですね。

本編映像によって 確立されるイメージ

——そう考えるとクリアパーツもそうですが、ここまですべてのクリアパーツが使われたのは、『00』の影響が大きいです。立体物として最初にリリースされたHGと1/100には、どんな印象をお持ちでしたか?

海老川 1/144は当時のハンダインの得意な手法にアレンジされていて、何をかきとく、太腿を短くして、膝を長くするとか、かっよく見えるフォームに落と

1/100は、かなり自分の描いた初期デザイン画に近い印象でしたね。2009年には早くもエタシアがMG化されました。

海老川 これはアニメの放映後ということが大きいですね。自分が描いていた当初の設定から、アニメーション用設定にして中谷誠一さんがデザインを起こして、そのプロポーションの影響を受けていますね。当初からMGは映像化を経て、再現され

た印象を取り入れていくスタンスでありましたから、エタシアもそれに倣ったということですね。自分で

典拠を描いていて、全体のバランスなどはアニメーションの印象が強くなっています。当時は「理想の形状ができた」と感じました。

——ある意味、アニメになって初めてエタシアが完成されたということですね。

海老川 そもそも映像ができる前は、エタシアが格闘用機体であり、劇中

でというアクションをするのかかわりませんでした。ところが、実際に動いている映像を見ると、私や視聴者の印象も変わります。活躍して印象に残るシーンやアクション、決めカ

ットの印象が大きいと思います。たとえばトランザムのエピソードで空中に佇んでいるシーンは、今後の商品で実現できるといいます。ボーズは、このボーズでしたからね。

えるボーズや、『機動戦士ガンダム』ならラストシーティングなら、絶対再現したいというボーズは外せません。とはいっても作典と立体物という違いがありますから、新約上巻のことではできません。人それぞれ

の思い入れの強いシーンやカットもありました。そこを埋めるために、みなさん日夜努力をしているんです。

——昨今では「ガンダムビルドファイターズ」シリーズでも、エタシアの活躍を見ることができました。

海老川 特にビルドファイターズは、海外で人気のある「SEED」や「00」の機体が多く登場していますからね。せっかくなら本編では絶対できない形で、オフィシャルストア

から、フタからこそ踏み込める領域の機体を送り出そうという気持ちで、エタシアを完成させたというこ

とですね。海老川 エタシアという「00」全般的なイメージが、「最初に見たガンダム」が「00」という人が増えてきた

ことも要因かもしれませんが、商品担当の方でも、「2とものころに」を見ています。という方が増えて決まりました。

——当時中学生だった人が、今は20代中盤、10年経過するというのは、そういうことなのかと感じています。20代中盤あたりは、趣味にその金を使える時期でもあります。そう考えると「00」の商品が今も売れ続けている、支持してもらっているの理解

—PGの登場タイミングも絶妙だったわけですね。
海老川 「そうですね。最初は「エクスピア」で大丈夫かな」と思ったんですが、逆に今がベストだったのかなと20周年では遅すぎる可能性もありますし、非常にいいタイミングだったと思います。

10年の時が実現した エクシアのキミツク

—PGは160とスケールが大きいこともあってこれまでになくキミツクや構造も盛り込まれていましたね。
海老川 「企画書のプランには「粒子供給コードを先らせたい」とか、書かれていた「実現できるかどうか」と思っていたんですけど、試作の機構を見てももらった時はびっくりしましたね。

—実際に粒子供給コードの色の変化ができるものなんですね。
海老川 「一部のLEDユニットからお互いに光を投じて、いろいろなパターンに色味をプログラムで変えるという、結構すごいことをやっています。最終的には装甲までもやるんですが、バンダイさんの目標なんですね。

今後、新しい素材が見つければ実現も夢ではないかもしれません。実際に商品が出ていない間でも、バンダイさんは新素材の研究に力を入れてようなんです。PGの粒子供給コードも、そうした研究の成果でしょうね。
—粒子供給コードはクリア状のパーツだったのも新鮮ですね。これまでのアイテムではグレーのイメージがありましたからね。

海老川 「たしかに透明よりも、ちょっと色が入っている方が印象に近いですね。ただPGの実物も、イメージに近い形で色が入っているんです。粒子供給コードは、光るだけではない、設定にも新たな要素を要素家していますね。

海老川 「各部のハッチを開けたときに、内部にもコードが入っているという設定が実現できたのはPGサイズならではの要素になっていると思います。今回、ハッチ開閉ギミックを新たに設計したのは、単純に完成した状態で内部フレームに完成したのは、もったいないと思ったからです。ハッチを開けてコードを先らせて、エクシアの理想的な楽しみ方だと思っています。

—商品製作というお立場は、商品開発において実際にどんな関わり方をしているのでしょうか？
海老川 「最初にシリング設定や内部フレームを描き、新要素である粒子供給コードの解説をつけて、それに合わせハッチ開閉の機構を描いていきます。それで設計を進めていたんですが、上がったものにに対してデザイナーの足りないところを加えていくという感じですね。スタイリングに關しても、今回は実物の光造形を5回くらい出してもらってチェックしました。

—かなり入念にチェックされたんですね。
海老川 「ちょっと心配だったのは、大きいサイズの商品であるために、写真と撮るとプロポーションが大きく変わるということです。たとえば上から撮影すると、実寸以上に顔が大きく脚が短く見えてしまったんです。特にイベントなどに展示される場合、上から撮影した写真がSNSなどで広まってしまうと、それだけで印象が崩れてしまったり。バンダイさんにも、写真の角を何回か変えた写真を送って、「これだけ印象が変わるかもしれないと伝えてしました。最初には印刷が崩れてしまったので、それを修正するのはなかなか難しいですね。特に今はレギュラー商品で、一瞥を見てもらうこともありますから。」

海老川 「そうですね。特に最初が肝心で、そこで印象が固まってしまうと、ユーザーさんのイメージを覆すことはなかなかできません。実際の物を見てもらえば、よさは伝わるかと判断して、写真をお互いにかにするという目にあっているんです。写真を見て「これいいな」と思っているところから理想と現実のギャップを埋めてもらうのが理想なんです。

—デザイナーとして商売の味り映えて来られるのは、海老川さんへの作品と商品への密着した関わり方を象徴しているように思えます。
海老川 「実際の商品と密着しているのは、そこで手に取ったものではないのにはもったいないですね。でも本当にいい写真と撮ってくださる皆さんもあるんです。一方で力加が変わることもある。このベース色も変わってしまうこともあります。作品ごとに調整していくのはやっぱり難しいですね。

—たしかに、どんなMSでも「SEEDED」のポーズが似合うわけでは
ありませぬからね。
20年目のエクシアを
取り巻く状況とは？
—この10年、海老川さんは常に「ガンダムシリーズで作品と商品に密着して関わってこられたが、意識的に変わったところはありませんか？
海老川 「貫いているのは、「ユーザーさんが楽しんでいるのは、「ユーザーさんでいいよ」とか、自分として、何回も同じものを作っても構わないところがありますからね。基本のいいところは引き継ぎつつ、何か新しいシリーズならではの要素を入れていきたいと思っています。

—デザイナーとして作品への関わり方も変わりましたか？
海老川 「エクシア、ダブルオー、クアンタという開発の流れ、そしてGN-X（コンクス）の開発の流れを体験できたことで、系譜を表現するという意味では「機動戦士ガンダムAGE」や、「機動戦士ガンダム鉄血のオルフェンズ」に活かされたと思います。特に系統を一貫して任せられると、デザイナーとしてもやりがいがありますね。

一方で作品ごとにうろたえてしまいませんか？という考え方は今でも変わっていません。それこそまったく作品ごとにケースが違いますが、比較するとこれは難しいかもしれませんね。エクシアは海老川さんにとって、どんなデザイナーになりましたか？
海老川 「今見ると結構粗相なものと感じます。「今だったらこうするな」という部分もありますね。ただこ

れまでの積み重ねもありますし、もう自分にとって欠かせない存在になっていますね。10年も付き合っている、なんだかんだで一生付き合っているのかも知れません（笑）。
ただ「エクシアが、一番いいよね」と言われるのも、デザイナーとして「新しいものを誇値してほしい」という気持ちもありません。たとえば『鉄血』のグレイズは、商品に關してはエクシアと同じくらい手応えを感じたデザイナーでしたからね。その点は大河原邦男さん、通られた道なかつたかもしれません。「やっぱりガンダムやスコップドッグ」というユーザーさんも多いですから、海老川 「大河原さんは私なんかよりもずっと長くデザイナーに携わられていますし、そのように感じられる事もあつたと思います。そのあたりをどう向き合っているのか、またお会いできる機会がありましたら、お聞きしてみたいです。

—さらに10年が経過したとき、エクシアが「ガンダム」シリーズのどんなポジションにいるか興味がありますね。ひょっとすると立像という可能性もあるかもしれません。
海老川 「いやいや（笑）。でもPGエクシアの発表表現を見ると、結構合うんじゃないかなって気持ちとしていいですね（笑）。
—プロジェクトマンシップでトランザムに変化しつつ、GN粒子がキラキラ光ったときと結露がよくなつて20周年でエクシアがどうなるのか、今日話を聞いて、とても楽しみになりました。



DAITARN 3
40th

THE
おさらい
!

無敵鋼人

ダイターン3

スリー

前号の「無敵鋼人ザンボット3」に続き、今回は次作である「無敵鋼人ダイターン3」を特集する。来年（2018年）に40周年を迎える本作は、前作と一転して、パラエティクが手がけた作品であった。今回はこの作品を「現在どう見るか」ということをテーマにしつつ、様々な証言を交えてお届けする!



世のため人のため
メカノイドの野望を
打ち砕くダイターン3

「無敵鋼人ダイターン3」は1978（昭和53）年6月3日から全10話が放送されたテレビアニメーション作品だ。監督は古谷野由登（吉澤幸一）氏であり、時代的には「無敵鋼人ザンボット3」と「機動戦士ガンダム」の間に作られた作品だ。思えば今から39年も前となる。

作品は「ザンボット3」がシリーズで連続ストーリーのものであったのに対し、「ダイターン3」は基本的に1話完結の物語。コンセプトは全画当初は「相対0.07」とでもいうべきものでもあり、シリアス、ユーモア、ギャグを織り交ぜた、軽妙な印象の作品である。が、しかしそれは一見した感じの印象にしか過ぎない。ストーリーは主人公である破風万丈が巨大ロボットダイターン3や、仲間たちとともに、火鳥を本拠地として人類をすべてメカノイド軍団に戦いを挑むというもの。万丈がダイターン3で敵と対峙した時の決めセリフは「世のため人のため、メカノイドの野望を打ち砕くダイターン3、この日輪の輝きを恐れぬなら、かかってこい!」

また、ダイターンが登場する時は万丈が「ダイターンを呼ぶ」ことで登場するのも目新しかった。「ダイターン、カムヒア!」も決めセリフといえるかもしれない。

主人公の破風万丈は、18歳という設定年齢であるものの、少年という

もうすぐ放送40周年スペシャル
いま、日輪の輝きを再び!!



タイターン3

主役	120m	変形
出力	800t	
価格	5000万円	
変形材質	樹脂合金Dα	
変形力源	ハルスイオンエンジン	
変形	タイタン・サンバー	
	タイタン・シャヘリン	
	タイタン・スナッパー	
	タイタン・ファン	
	タイタン・ハンマー	
	ビッグ・ウェーブ	
	サンレーサー	
	タイタン・キャノン、機	
必殺技	サンダーボク	タイタン・クラッシュ



特に美女2人は「どっち派」かで、今でも盛り上がるだろうが、一方執筆中のギヤリリンのキャラクターは面白いアイデアに満ちている。

「アイターン3」の物語は大きかには2つの要素に分かれるというについてはいろいろひとつは通常のフィオーマットであるコマンドーと万士、メガボクとアイターン3の戦い。

ここでは感じてキャラクターが軽くなる。もう一方は、ストリームの背景に基かるもの。つまり万士の、身の上に関する物語であり、こちらは重活に心理描写登場し、一転して重い物語が展開される。この対比も作品の魅力であるだろう。

主役ロボットである「ダイターン3」は1作で航空機と戦車型に3段階変形するほか、武装も豊富。ゴツゴツバタになるマッハ・アタカカーと合弁するが、比較的シンプルなロボットといえるだろう。

野の道具の売上は、ヒット作といえる原作「ギンボット3」と比べかなりの売上げ増を記録しており、この成功が次作の「機動戦士ガンダム」の企画にきて、比較的自由に作品作においてバックボーンとなつたこと忘れてはならないだろう。

無敵人間ダイターン3 全話リスト

話数	タイトル	脚本	演出
第1話	出ました! 破嵐万丈	荒木芳久	富野喜幸
第2話	コマンドー・ネロスの挑戦	星山博之	長光紳也
第3話	裏切りのコレクター	荒木芳久	広田和之
第4話	太閤は我にあり	荒木芳久	長光紳也
第5話	赤ちゃん危機一髪	星山博之	山崎和典
第6話	アニマットの暴走と招待	宮川浩司	長光紳也
第7話	トッホの出来大作戦	荒木芳久	広田和之
第8話	虎の戦艦に敵するシラ	星山博之	広田和之
第9話	おかしな通譯者	宮川浩司	藤原良二
第10話	最後のスポットライト	星山博之	長光紳也
第11話	伝説のニーベルゲン	宮川浩司	藤原良二
第12話	通かな黄金の髪	星山博之	長光紳也
第13話	射も後もメガ・ホーダ	横島謙	岸谷健
第14話	万丈、オーロラへ飛べ	星山博之	小堀英吉
第15話	クロスとセノイア	星山博之	長光紳也
第16話	ブルー・ベレー隊員	星山博之	小堀英吉
第17話	レイカ、その眼	松崎重一	小堀英吉
第18話	異国に消えた男	星山博之	藤原良二
第19話	地球ぶった切り作戦	星山博之	長光紳也
第20話	クロスは解せない	荒木芳久	小堀英吉
第21話	音楽は万世を伝す	星山博之	藤原良二
第22話	スターの中のスター	宮川浩司	長光紳也
第23話	熱き炎か身をこがす	星山博之	小堀英吉
第24話	キノコは大きい	松崎重一	藤原良二
第25話	洗練の生と死	田嶋隆一	小堀英吉
第26話	僕は、君はミレーヌ	星山博之	長光紳也
第27話	逢き日のエース	星山博之	小堀英吉
第28話	完成! 超変型ロスト	松崎重一	藤原良二
第29話	青いよ白鳥! 我が翼に	松崎重一	長光紳也
第30話	ルシアンの本番	荒木芳久	小堀英吉
第31話	美しきものの伝説	松崎重一	長光紳也
第32話	あの星を覆って!	星山博之	小堀英吉
第33話	秘蔵世界の万丈	松崎重一	藤原良二
第34話	次から次のメガ	松崎重一	小堀英吉
第35話	この星の果てに	松崎重一	長光紳也
第36話	星の中の消えた夢	星山博之	小堀英吉
第37話	暴風なるかな二流	荒木芳久	藤原良二
第38話	幸運! しあわせ! を呼ぶ青い鳥	松崎重一	小堀英吉
第39話	ビューティ、美しの時(うた)	荒木芳久	長光紳也
第40話	万丈、戦に消ゆ	荒木芳久	藤原良二

ダイターンの秘密

ダイターン3は、破嵐万丈がメガノイドの機械部分をテストするために作られた試作メガであり、それを万丈(ギヤリン?)が改造し、パワ-を2〜3倍にしたものであるという。万丈の豊富な資金力がなかったらできなかったものである。なお、ダイター

ン3の顔や口が状況によって表情豊かに動くのは、メガノイドの実験機の名残かどうかは明らかになっていない。



ン3の顔や口が状況によって表情豊かに動くのは、メガノイドの実験機の名残かどうかは明らかになっていない。

ン3の顔や口が状況によって表情豊かに動くのは、メガノイドの実験機の名残かどうかは明らかになっていない。

ン3の顔や口が状況によって表情豊かに動くのは、メガノイドの実験機の名残かどうかは明らかになっていない。

ン3の顔や口が状況によって表情豊かに動くのは、メガノイドの実験機の名残かどうかは明らかになっていない。

ン3の顔や口が状況によって表情豊かに動くのは、メガノイドの実験機の名残かどうかは明らかになっていない。

KEY WORD 3

万丈と火星

父と家族の因縁の地である火星

メガノイドの本拠地が火星にあるのは、そもそも火星が人類の宇宙進出のための最終基地であったからだ。そしてメガノイドとは、人類の宇宙進出に際して、過酷な環境に適応するようにつくられたサイボーグをその基として作っている。

そしてメガボーグを完成させたのは破嵐万丈の父親である破嵐創造だ。しかし破嵐創造は研究に没入するあまり自身の妻(つまり万丈の母)、息子(万丈の兄)もメガノイドにしてしまい、最終的に母と兄はそのために死ぬことになる(父も死んだとされる)。そして万丈はメガノイド

にされる前に同じように生まれ、その時に大量の金塊とメガボーグの実験用のロボットであるダイターン3の原型も託された。そのため万丈はメガボーグを憎み、倒すことを誓った。おそらく父がメガノイドを生み出したことへの、人類に対する責任も感じているのだろう。一方で万丈は人間らしい力を見せることもあり、彼をメガノイドではないかと考える向きもあった。またドン・サウザーが万丈の父、破嵐創造博士という親もあつたが、作品内では明らかにされず、ファンの間で論争的になった。



第1話 出ました! 悪魔万丈

サン・トレイク 何者だ、礼儀知らずか!

万丈 礼儀は心得ているつもりだ。初めてお目にかかる、メカノイトのCOMMANDER、サン・トレイク卿!

ダイターン3の第1話は何につけ突然だ。何しろ何の説明もなく話が始まるだけでなく、その後もあまり詳しい説明がないまま話が進んでいく。

サン・トレイク卿の邸宅でミスコンである「ミス・インター・ビューティ」が行われていた。そのさなか、突然ステントクラスを破って登場する万丈が買ったセ

リフがこの「礼儀は心得ているつもりだ」。それと同時に悪魔万丈のウエアーから赤いタキシード姿になる。

いや、「礼儀はドレスコードが合っていない」というものではないよ」とツノコもたくなるが、このセリフとタキシードというセンスで、作品全体の雰囲気は大体分かるという、まさに名セリフだ



セリフセレクション 2

第10話 最後のスポットライト

ウォン・ロー 私はメカノイトの力を借りてスターになった。分かるが万丈メカノイトの力でスターになったことの違いは、子供の頃からの夢かこんなカタチでウォン・ロー 私はメカノイト失物者だか、エントワークの入った機めつたのアクション映画を演じていかなければならぬだよ たとえ低層きか変わったとしてもな

前半屈指の名エピソードである第10話は、映画スターのウォン・ローが、実はメカノイドであるという話。しかしウォン・ローは実はアクションスターになるという夢を叶えるためにメカノイドとなった（一強靱な肉体を手に入れた）のだ。そして万丈と競演を決する事になるのだが、それも撮影し、映画にしよう

という「映画バカ」であり、部下たちの多くも「死ぬほど映画やテレビ製作が好き」なため、あえてメカノイドになったという男たちだった。

これにはさすがのクロスも「メカノイドは趣味で戦っているわけではあきません」と呆れ顔だが、男たちの執念が素晴らしいと映るエピソードである。



セリフセレクション 3

第20話 コロスは殺せない

万丈 ビューティすまない、僕はビューティを助け、コロスを倒せるほどカッコよくは出来てはいない。この一度のチャンスを取り過ぎずわけてもいいかない。僕はそんな余裕もない。ビューティ、死ぬ時は苦しまずに殺してやる。ひと思いにな

トン・サウサーの劇近であるコロスがとうとう万丈を倒すべく前線に出てくることになる。その戦いのさなかにビューティがコロスに囚われる。ビューティを盾に抵抗をやめろというコロスに対する万丈のやり方が上のもの。それのビューティの返しは「たのむ」というもの。ビューティも、自分を盾にコロスを殺すこ

とを支持する。「仲間達の命」はエンターテインメントで定番の展開だが、ダイターン3の登場人物はあまりに「ドライ」に映るシーンが散見される。コロスに捕まったビューティもスキあらはコロスを倒そうと試みる。渡らはドライな女ではなく、「覚悟を決めた人間」なのだ。



セリフの行間を読み想像するのがダイターン!

「ダイターン3」の物語は、ある意味驚くほどシンプルだ。香取とある物語はあるが、毎回「前編」として、前の項で挙げたように基本的に敵軍万丈とコマンドの男台戦。時には女台戦がメインのストーリーである。

そして、もう一つ特徴的なのは、多くのストーリーにおいて、その背景や設定などは、それほど親切に説明されないことだ。物語を進める視点がスムーズに作中に入り込めるための最低限の事実が提示されるだけなのである。

いわゆる「ジャンプ漫画」をはじめ、現在の作品の多くは、主人公の前に立ちちはだかる敵の苦悶や、なぜそれが至ったのかの過程や過去、思いなどが描かれるというのが定型的展開だ。これに対決ものシリーズ展開の場合、物語の準備を避けるため、敵の過去という人間ドラマ的要素は必要不可欠であるからだ。しかし、ダイターン3の物語は、現在進んでいるストーリー以外の説明は極限まで削がれている。そして、過去の出来や設定などは、セリフの端々に過ぎるのみだ。

そもそもなぜ万丈が金持ちでメカノイドと戦っているのか、最初に説明されず、視聴者はなんとなく想像するだけなのである。この「説明的なサマーストーリー」は、ダイターン3の物語は、毎回「男台戦」に話が集中することに

最終回「第40話」万丈、晩に消ゆ」のセリフの数々

コロス メカノイトの力があれば
人類は地球以外の星に進出してける
そうなれば地球上で人間が殺し合ったり、
戦いを起こしたりすることなくなる。
人類は永遠に平和になる

コロスは最終決戦を決定し 火星を動かし地球に当てよう企て
ダイターン3と万丈を亡きものにしてしようとする。トン・ザウ
サーに決戦を語るシーンでコロスによる トン・ザウサーへのその
目的を話すくだりのセリフがこれだ

いかにも悪野作
品的な「敵にもそ
うする事情がある」
というような一コ
マとか 最終回に
して敵の事情に初
めて深く迫ったこ
とは 本作品の特
質といえるだろう



レイカ 見納めね
ビュウティ およしなさい、未嫁よ
レイカ そうね
ビュウティ やってみるだけよ

生涯の願ひ難いかもしれない作敵を前に ナーハスになるト
ンが万丈は「僕だって怖いさ やせ我慢はやめろんだ」という
そして出撃する万丈を見送るレイカとビュウティ これは万丈の
死を予見しているとも取れるが この戦いで何れにせよ決着が付
き これまでの戦いの日々が終焉することも暗示している。最後の
シーン近くでレイカが「仕
方ないな、住む世界が違
うんだから」と言い 皆あ
っけらかんと旅立つことか
らでも、彼らが精神的に独立
した存在であること そし
てこうなるべきことがわか
っていたことが窺える



キャリソン トッホ様、後ろで悪くはございませんか？
トッホ だ、大丈夫

キャリソン 結構でございます 殿は男の役目と
決まっておりますので、頑張ってくださいませ

誰かが死を豫言していた最終決戦の前でも さらに最終決戦に
おいても万丈の執事であるキャリソンは夕食の心配をするなど
いつもどおり飄々としている しかし 誰は物語がよく見え
ており トッホ レイカ ビュウティからなるマサアロケット隊
の指揮をそれとなく取り 皆を気遣いする余裕を見せ そして生
き残る

ある意味キャリ
ソンのいいところ
作品は輝き出したと
言っていいたろう そ
して最後のシーンも
キャリソンのもので
あった

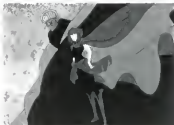


萬葉万丈 「僕はイヤだ……」

トン・ザウサーとの最終決戦の場において 万丈の中で父の声
がする それは トン・ザウサーを困すヒントになるものだった
そしてザウサーを困す万丈 その後コロスも死んだのを確認した
万丈が思わず口にしたのが かの有名なこのセリフだ しかし、
何について「イヤ」なのかはよくわからない そして火星を脱出
した万丈は ダイタ
ーン3とともに失踪
することになる 自
分の力でザウサーを
倒したかったためな
のか、語られなかつ
た物語があったのだ
らうか



物語であるにも関わらず、感覚的に
は極めて強い印象がある
ふと目にした印象は、ダイターン3
登場人物の登場後も、人のアクション
、トアクションの差はあるも
い、結局のところやっていることは
は同じである、というところもその一
つ、つまり、男闘三（万丈と
ンダー）の戦いと掛け合い）
、たすら続いていくのである
実はこれは、かなり難しい作劇と
いってもできる、物語の背景や説
明を最低限に、しかもほとんどを説
明のないセリフで行うのだから
コメンタリーが語るのは、極端にい
えば自分の目的と各役が持っており、
過去や経緯などもほとんど明らかに
せず、視聴者はセリフの隅々から想
像するだけなので
、いかんれば視聴者は各キャラク
ターのセリフの行間を読むことが必
要となるのだ、もちろんそうでなく
ても作品を楽しむことはできるが、
々々想像しながら読めることさらに美
なるのだ
、それがゆえに、本格的に「デ
ンソー」の物語は、毎回名セリフ
、トン・ザウサーのオンパレードと
、とてもいいものになっている
特に最終回である第40話、万丈、
晩に消ゆは、ほとんどすべてのセ
リフが名セリフ級といえるほど過
つは多い、もう三分に一度、名セリフ
、か飛び出すかのような勢いだ
、しかし、それで物語として成りさ
りるのは大抵のことではないとも
いえる、こう、こた、ダイターン3
の作劇法は、人ぜきさにいえば、失
った技術、なのかもしれない



新敵超人ダイターン3
原作・総監督

富野由悠季 インタビュー

『ダイターン3』放送40周年を
目前に控えて思うこと

『ダイターン3』特集の目玉企画の最初として、前号の「新敵超人ザンボット3」特集に続き、本作で原作・総監督を務めた富野由悠季氏にご登場いただく。40年近く前の作品という事もあり、現在の『ダイターン3』をめぐる雑感を伺うことにした。今の富野キャラクターにとって、『ダイターン3』という個性的な作品は、どのような意味を持っているのだろうか？

文 山崎 隆

各話サブタイトルに見える
作品に潜んでいた可能性

本誌前号では「新敵超人ザンボット3」（1977年放送）についてお話ししたとき、「このままでは巨大ロボものの制作環境や作品スタイルに囚われてしまう」と感じて、そこから脱出するという危機意識が「ザンボット3」の作品形成の原動力にもなったという事でした。富野 それで、「ザンボット3」でかなり自分を追い込んでいく作り方をしたため、疲れてしまったんです。ここ、度々疑問に「芸能戻り」しないか、これから活動まっしぐらというイメージでやっていたのが「新敵超人ダイターン3」でした。

「ダイターン3」は巨大ロボノ

「ともかく劇を作るというのは面白いことかもしれない」と実感させてくれたことです。

もので薄快楽娯楽作品でした。「ロボットプロレスを真剣にやる」という狙いがあるように見え、そこには「ザンボット3」と同様の危機意識が垣間見えます。当時の事情もあり、今見てもと作画面などにいろいろ問題もありますが、それらを差し引いても、スタイリッシュでおしゃれな部分は健在だな、とも感じました。富野 改めて『ダイターン3』の全各話サブタイトルを見直してみたいんです。そして驚くのは、これだけの方向性を持っていたのかと驚くことです。ただ問題は、実はこのサブタイトルは、すべてオシエ直前に決めていたのです。

初めからあのサブタイトルのようなドラマ性とか視座の問題、そしてフアンノリ性みたいなものがあつたら、もう少し作品内容をタイトルに直つたものにできたのではなかったかと思えます。全部、後追いでごまかし、ごまかしやったり、「中身がこうだから、サブタイトルでこうフックを付けるしかないんだよね」ということで、ああいうサブタイトルになっているということ。作品の仕上がりが悪いという印象はありましたね。

それと『ダイターン3』のアニメムノクで、参加した脚本家のひとりである吉川惣司さんがインタビューで答えているのですが、「意気込みと作品の出来は、やや落差を感じました（ここにキャラクターの扱いについて、フアンノリ性、カンテン、気取りに寄りかかっていたり、これといった作品はとクオリティ・アップが必要なんだろうね）（『新敵超人ダイターン3』昭和55年発行より）」という苦言を呈しているのです。まさに止しく、そうだと思います。当時の僕も含めて、制作スタッフの實力として、こんな感じじゃれないという事柄だったわけですね。

ただ、つたあたりがたつたのは、あれだけの物語をやらせていただいたことで、TVベースで仕事をやっていくという部分において、ともかく劇を作るというのは面白いこ





それらも含めて『ダイターン3』での
仕事のやり方は間違っていないかったのだろう、
ということも分かってきたんです。

とかもしれない」と実感させてくれたことです。

そして、とても残念なのは、『ダイターン3』の時の精神を持続させられなかったことです。特に『華戦士ダンバイン』（1983年放送）以降のところで、自分自身の世界が狭くなっていったように、「せっかくあんなに風になつた富野はここに居てしまつたんだ」ということになつてしまつたんです。

それは『ダンバイン』から始まつた『バースト・ウェル物語』というのに僕自身が自家中途を起してしまい、そこに囚われてしまつたからだと思います。「あの程度のもの」で作家になれるなんて思うな」ということですね。そこへ至るのに『ダイターン3』がかなり影響してつると思うのです。「あの程度の作りでいけるんじゃないか」と思つてしまつたらしいんです。

イタリアで目にしたアニメの力
それを活かしていい日本

しかし『ザンボット3』で衝撃を受けたアニメファンが多数いるのと同様に、『ダイターン3』にハマつた人たち、キャラクターを含めて今でもファンであり続けているという人も大勢います。

富野 前回の『ザンボット3』の話

でも触れましたが、当時子供だった視聴者への影響というのは想像以上に

にあると改めて思っています。
『ダイターン3』ですが、日本国内よりもイタリアで大人気というのを知っていますか？ 今年（2017年）の4月に、イタリアのローマで開催されている、あちらのコミケみたいなイベント「ROMIcés（ロミックス）」に招待されたのですが、街中を走っているバスに『ダイターン3』のポスターが貼られていることにびっくりしました。

さらに、いわゆる金貨というかアワード賞をいただいたのですが、表彰式でプレゼンターとして立つたのが、イタリアの現役大臣、文化財・文化活動・観光大臣のグリオ・フランチェスキニ氏だったり、クルジャナスとかが言っている日本よりも国としてのプロローグの手堅さという

が盛り上がりを感じましたね。
会場では『ダイターン3』のブリスはなくて、機動戦士ガンダムなどが多数だったのですが、そこにらに威風凛々とした多美イカなどのコスプレをしたファンが歩いていたり、会場内に『ダイターン3』の主題歌が流されると大合唱になったりしたんです。

「今年は富野が来てくれる」ということで、こうなつたというのを本場

によつて知られていなかったの

で驚きました。

ただ、多数のファンがいるということは富野本人としてはうれしいの

です。考えさせられる事もあつた

んです。会場内で大合唱となった主

題歌は、もちろん元の主題歌「カム

ヒア」ダイターン3ではなく、イ

タリア版で、イタリアではミリオン

ヒットを記録したようなんです。

ですから会場にいる大多数の人が

歌えるくらいにポピュラーなんだけ

ど、それを僕らはもちろん、サンライ

ズもビジネスにできていないという

事がわかつたんです。

——日本のアニメの商品力というも

のを、版權管理層自身が分かっている

なかつたのだと思います。

富野 ひどい話だと思いました。反

省すべきところですね。これから

は、こういうことはあつてはいけな

いと思うのです。

——あちうではサイン会やファンミ

ーディングなどでも盛況で大歓迎され

たと、ネットニュースなどで拝見し

ました。

富野 稼働する時にプロのガードマ

ンが3人も僕に付くんですよ。初め

ての経験でした。ひとつ自分として

も携けない話があつて、サイン会で

30代の女性にサインをしている時に、

その女性がしているコスプレがどの



068



無敵超人タイターン3
脚本

松崎健一 インタビュー

同好会の会長がコマンダーで
会員がゾルジャーなんだ

数多いサンライズの巨大ロボットの母、同じ富野監督作品なのに、前作「無敵超人ザンボット3」の徹底したシリウス路線から一転、「無敵超人タイターン3」は荒唐無稽、自由奔放ギャグモリモリのバラエティ路線! まさにユーザーの度肝を抜いた本作が「とうていこんなことになっちゃったの?」という秘密の一端を、脚本を担当されていた一、松崎健一さんに伺う機会を得た。ナビゲーターはサンライズのロボット作品といえはこの人、でも「タイターン3」の頃は単なる一視聴者です」という、お馴染みの井上幸一さんです。

ナビゲーター 井上幸一

設定なんてない。
呼べは来る。
富野流巨大ロボットの
アンチテーゼ

井 松崎さん、といえ、(機動戦士ガンダム)のシナリオ、そしてSD考証スタッフとしても有名な方が、実は脚本家デビューは「タイターン3」なんですよ。

松 正式デビューはこれです。

井 「タイターン3」には、企画やSDノレンで参加はしてないんですか?

松 いや、脚本はド新人だったんで、全体が固まってから呼ばれて、企画には参加してないですよ。貰ったのは設定資料(の一部)。メインメカと主人公が「破嵐風丸」って名前です。あたりの女性アシスタントがいて、程度のものでした。

井 じゃあ、どんな作品だったかの説明というものは?

松 富野さんが例の「富野節」で「呼ぶと来るんだよ」と(笑)。だから

ら設定資料見て、プロット出して、違っていたらダメ出しで間違いが指摘されるから、それに合わせていけばわかってくるという感じですよ。

井 最近では初めに細かい設定をギンギンに作って、それが無いとシナリオが書けないという人が多いとも聞きますけど、昔は、まずどんなドラマを作るかをライター側がプロットで出すものでしたよね。

松 そうそう。設定なんて物語が進んでゆくうちに、その中から後付けしていくんだから、どれもこれも後付けでしたよ(笑)。

井 そもそも「タイターン3」は「ザンボット3」よりも前に、オオチヤアキです。でデザインされたロボットのたつたそうですけど、それがとある事情で、後企画だった「ザンボット3」が先に番組になってしまった。当時の企画の場合は、まず「ロボティンコンセプト」が始まりで、そこにアイデア(ありき)が追加されて、「ビジュアル」が追加されて、「007」をやろう!

ということになったと聞いています。松 でも、そんなイメージも最初のうちだけで、途中からはほとんど関係なくたってたからな。あるのは破嵐風丸というキャラだけで、全体にどうしようもない何もないの。井 舞台は架空の場所だ。あれだけメカノイドがあれこれ出てくるのに、周りは全然熱意でもないんですよ。

松 そういふ部分はなんとも描いてない。方丈の出目をこうこう描きかけたのは富野さんだけで、だからラストで、自分で広げちゃった風呂敷を閉じてたけどね。

井 記録では、企画書とメインライターの先水芳久さんになってますけど、荒木さんとはどうだったんですか?

松 確かに企画書は荒木さんでしたけど、打ち合わせで荒木さんにはあまり会ったことはなかったですよ。マイスター3」は基本が1話完結だから、いわゆる「シリウス」構成は必要ないし、荒木さんが特になにをやっていたというんじゃないですよ。打ち合わせは、大抵、富野さんと星山博之さんと3人でした。第32話の「あの旗を奪って」は、今とは違う場所の大手の1スタ下の喫茶店で打ち合わせってね。「巨大ロボットの典型的な発着場」ってどんなのがあったっけ?と色々を出して、それを敵が探して攻撃するんだけど、間違っていたというパターンにしようって、まあ、一種のパロディですよ。

って言った(笑)。
井 あ、頃のライターさんはそれで書けますからね。『愛申騎兵トムズ』だったってですよ。1本書いて、こぼしちゃうたエピソードは次の人に任せる。それを「仕方ないなあ」と引き受けてくれる。
松 どの作品もみんなそうだったよね。別の作品でも、あるライターさんが1、2話だけ書いて、設定もいろいろに「あと書いてね」と残された(笑)。
ま、落語の「三題噺」をも作するようなんですね。この回りのものでも出したキヤラや設定が、よかつたからって、最後の最後まで生き残っていたり。
井 よく聞く話です(笑)。松崎さんの話はセンスオブワンダーだし、星山さんは人情話だし……万々とコマンダーが知り合ってた、というのもありましたね。実はコマンダーには嫌なやつっていないです。コマンダーは嫌われないでいますよ。
松 最後にはやられてしまうけど、要は「泰で解りあえる仲」なんですよ(笑)。
井 素敵なお世界ですよ(笑)。
松 メガノイドに「風紀委員」ってなんだよ(笑)。大抵、コマンダーってみんな、今いて。オタカ。なんだよね。星山さんも言ってたんだけど、コマンダーって必ず何かはだわっている。ソルジャーもそれを応援している。まるで「同好会」みたいなんだよ。そう、同好会の会長がコマンダーでソルジャーは会友だね(笑)。
松 なるほど(笑)。それ、ものすごく誇りがありますね(笑)。
松 今の時代、こういうのは作れないだろうね。

井 まず、やれるライターさんを探さない。わずかな手紙かかりで畢竟を書けるライターにないといふ話完結過剰ってのは書けないですよ。松 だっていい加減いいはいいい加減だよ。スポンサーからもう上からも何とも言えない、いわば「野郎」の状態でたつた(笑)。
井 たとえあつたとしても企画部長の山田(栄二)さんがみんなを吸収しちゃつてたんでしょね。それに、「ダイターン3」は玩具がとて売れたんです。今と違つて敵は商品にないし、玩具を出すのは主人公のロボノドだけなんですけど、その前の「ザンボーン3」がまず売れて、「ダイターン3」はさらに売れたんです。その売り上げで、スポンサーのクロバーさんの礼屋がアップグレードしたんですよ。
だからこそ、その後の「ガンダム」だった作られたんです。ダイターン3は大河原さんがメガザイナートとして、サンライズで初めて描いた変形するメインロボノドなんですけど、何か感じるものはありましたか。
松 大河原さんは、もともとタツノコプロ系だけど、あのスラップスティックギャグは、昔の「タイムボカンシリーズ」というか、全体的にタツノコプロっぽいなあね。
井 敵ギヤガザインの「小国」さんは、実は満洲人なんだし、そういえば塩田先生だつてタツノコプロ出身のアニメーターさんですね。松 つまり、メインギヤザイナードがみんなタツノコプロ系じゃないか。井 考えてみたらかうか。絵のペ

ースがタツノコプロだ！ 呼んだら来るのかも隆かになんだかタツノコプロっぽいですよ(笑)。
松 あ、そのセンスはサンライズにはなかったよね(笑)。
井 ほつたらかしに咲いたロボットの美学。
井 松崎さんにとって「ダイターン3」ってどんなのだったんですか？
松 どんって最初の頃は「呼べば来る」一変なロボノドアニメだと思つたんで、蓋を開けてみれば、宮野さんのイメージから外れてなければなんでもありの、統一されてないものなんですよ。
井 宮野さんがザン・ザウザーで、ライターさんはコマンダーみたいな関係ですね(笑)。
松 それに、魔術的な山崎さんが「ほつたらかし」にしてくれてた。それでも、宮野さんがだんだん我慢できなくなつてきて、メガノイドの真価の何かとか、父親の事とか、万々個の人の事を抱りだしてね。財産全部も万々の母親が「一生暮らせるくらいある」と言つてたけど、それじゃ人したくないよね。
井 母親の遺産だけで、あの万々郎が維持できるのも思えませんね。やつぱりギヤリソン(時田)が上手く運用していたんでしょ(笑)。
松 金銭とかあつたけど、どうなったのかね。富野さん、金堀りしたんだ(笑)。
井 事情を全部知っていたのは彼でしよう。「ダイターン3」で一番のキバツンはギヤリソンですよ。ね。万々の父親のこともみんな解つているはず。なのに最後まで何も言わない。

松(「ダイターン3」)は見る側に想像の余地が沢山ある。それが面白いんだらうね。
井 話だらけで結論が出てない。でも「ダイターン3」には、巨大ロボットの美学がちゃんとあります。松 それで「富野さん」だよね(笑)。
一見、ただの巨大ロボットの、ギヤグのようには見えておきながら、大人っぽい匂いを入れている。子供向けだからって単純にしないの。子供がちゃんと背伸びできるものを必ず入れるんですよ。富野さんって、子供をバカにしてないんだよね。
井 それ、亡くなった長成(忠夫)監督とも共通したポリシーを感じますね。以前、富野さんが言つてたんですが、「なんでこの主人公がロボットに乗れるの？」そこだけ、それさえできてしまえば、後はどうにでもなるんだよ」って。
でも、どうしてこのメカがそこに存在するのか。「ダイターン3」にはその説明はほとんどない。そこはメガノイドに頼つていいです。
松 それも好きに想像できるからいいんです。ガチガチに作つた面白くない。富野スパイスが隠し味になった、あくまでも「なんとなく高野っぽい」で終わっているからいいんじゃないかな。
井 そうですね。「ダイターン3」はその話から見ても大丈夫。富野ファンは万々の過去話からラストを見ればいい。
松 単なるギヤガアニメだと思つて見ていたら、トミノの良にかかると、そんな「カントク臭」がする定食みたいなもんだね(笑)。



無敵網人ダイターン3
イカニカルデザイン

大河原邦男 インタビュー

ダイターン3のデザインに
込められている思い

『無敵鋼人ダイターン3』の放送開始は昭和53（1978）年。誰かを恐れないえは、ロボットアニメがまた玩具メーカーと子供たちのものであった時代である。そのような時代におけるダイターン3、そしてロボットのデザインとはどのようなのか？ スタッフとしてメカニカルデザインを担当した大河原邦男氏にお話を伺った。ナビゲーターは前項に続き井上孝一氏にお話をした。

サンライズ第一作のため
モックも作り気合注入

大河原「ダイターン3」を作っていた頃は、井上さんはまだサンライズ……当時は日本サンライズだったけど、には来てなかったかな？」

の「機動戦士ガンダムⅠ」の年です。そこで知れたのですが、「前作『Ⅲ』は『ガンボット3』の前に放送された。日本サンライズ第一号作品となる予定だったのですが、事情があって順当に入れ替わった。」ということは、ダイターン3はザンボット3より早くザインをされていたはずですね。ダイターン3は変形、ザンボット3は合体。ガンダムは変形+合体で、その次のトリアイダーG7は変形+合体+合体の合体変形です。当時の企画部員には「レイバリー」は交互になるようにし

意識したと聞いているのですが、
大河原 とはいっても、いきあた

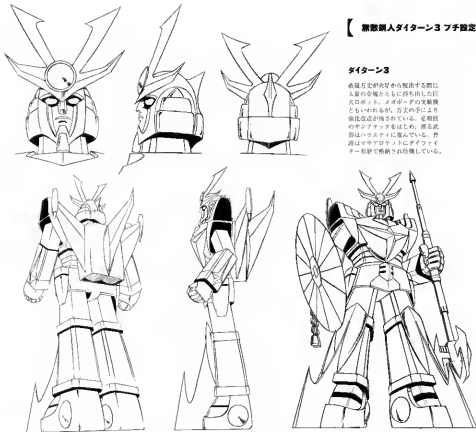
ばったりだからね(笑)。変形が合
体かも結構適当に決めますから。た
だ、「ダイターン3」は私がフリー
ランスになってはじめての作品なの
で、変形させてくれと言われれば完

井上 今の人に変形ロボというところ、河森正治さんの可変戦機機（VF）「バキリキ」になるでしょう。本当の飛行機に似ているモノが変形して人型になるとか、その途中になるといふのがまずある。でも、それ以前にも変形あるメカはあっても、それは別に本来あるメカに変わるわけじゃないですよ。ね。

【 無敵超人ダイターン3 プチ設定集 】

ダイターン3

秘蔵万矢が突撃から脱出する際に
人型の命魂とともに持ち出した巨
大ロボット。メガガーダの実験機
ともいわれるが、万矢の手により
強化改造が施されている。近戦技
のサンバタッチをはじめ、異なる武
器はハラエディに揃んでいる。普
段はマサアロケントにダイファイ
ター形態で格闘されたりしている。



※1 山崎和夫 サウリス創設メンバーの1人。映画会社創立などに携わり、後に「サウリス」を名義に転じる。
 ※2 山崎和夫 サウリス創設メンバーの1人。後に山崎が移住した従軍映画の撮影に携わり、戦後帰国。
 ※3 「ラブ・ブレイクスマー」【プロ・カミヤダ・マナー・ブレイクスマー】1956年3年生産。戦時中がモチーフとなつたシブコボロがめだしたラブプロ（ラブ プロダクションズ）が原作。
 ※4 マリヤが主演 【ラブ・ブレイクスマー】1956年3年生産。山崎和夫のシブコボロに続く。山崎のシブコボロが原作となつたラブプロ（ラブ プロダクションズ）が原作。
 ※5 ヴァンガードナ 【合衆映画カスタードナ】1957年8月生産。原作は佐々木昌子。1956年春、夏「コボロ」にて映画館の連続上映方式、連続カマラン上映でシブコボロなどの映演能力を高く買っていた。
 ※6 山崎和夫が主演 【ラブ・ブレイクスマー】1956年3年生産。シブコボロがめだしたシブコボロがめだしたラブプロが原作。

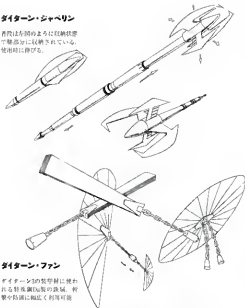
木で削ってモック（試作原型）を作
っていらつしやいましたよ。最後
に大河原さんが作っていたと僕が記
憶していたのはF1の胸まわりです。
あのあたりがどういう形かわからな
くてアニメーターが図を描けないと
いうことで、大河原さんが作って
くれたというのを覚えてます。
大河原 ダイターン3のモックは玩
具メーカーに送って納得させるため
に作った物だけど、どうしても作り
込んでいくとなつちやうだよね。
肩の関節やモックは実際に作ってや
ってみたいわからなかった。
井上「ダイターン3」では、詳細な
変形過程を描かれてますよ。
大河原 当時、「スタジオぬえ」さ
んがそういう事をやっていたんだね。
私はいちいち詳細に描くなんていう
手の込んだことはやりなくなつた
んですが（笑）、やれって言われた
ので描いた。私はやれって言われた
らやるんです。「ダイターン3」は
ロゴも作りました。ロゴなんて作っ
たのは「科学忍者隊ガッチャマン」
以来でした。あの時代はメカでもロ
ゴでもなんでもデザインするんです。
井上 ダイターン3はダイファイター
の機首が開いて内側から頭が出て
くる。頭は肩の三角には入る切られ
て。当時の製品では胸を開けて、し
まっていたんですが、そういうところ
も実際に検証されたんですか？
大河原 そうですね。山浦さんは発
注の仕方が暗号みたいなんです。具
体的にどういふことじゃなく「コレやっ
と上」「みたいな感じ」で。
井上 ダイターンは飛行（戦闘）機
と戦車に変わりますが、そういうミ

リタリー感覚が山浦さんっぽい。男
の子が好きな戦車と戦闘機をモチー
フに選んだのだとは思いますが？
——オーダーとしては戦車と戦闘機
に変形させてくれ、といったものな
のでしょ？
大河原 そんな感じですが、でも見事
だったのはマソハ・アタックカーが
これにぬもつちやんのアイデアが入
っていて、すごく単純な変形で、形
が大きく変わって面白い。
井上 マソハ・パトロールではタイ
やハウスが見えてくるけれど、変形
して折りたたんでタイヤもまるまる
内側に入って、見えなくなる。エン
ジンプロックとフュンダーの間に隠
れていたものが広がって翼になる。
確かに軍事な変形です。

——モチーフがアメリカンなパトカ
ーというのも面白いですよ。
大河原 この頃には私は「ゴッパ
ー5ブードゥー」もやっていた、ぬも
つちやんはタカラの商品作りをして
いた。マソハ・アタックカーに関して
は山浦さんというより、ぬもつちや
んと話を決めて決めたことが多くな
る。
大河原 タツノコ（プロ）時代から
マシュー・プラスター、ギンガイザー、
メカンドーロボ、ダイケンゴをや
っていた。その間にもいろいろと描い
てた。タツノコは社長がロボットモ
ノはあまり好きじゃなかったんです
よ。「ブーダム」も本当はロボット
は出ないはずだった。そこをぬもつ
ちやんがどういふもロボットを出さ
ないでタメだと説得して、戦闘用の
ロボじゃなくって基地のロボットな
ら、ということになってブーダムがあ
ったというのがあります。

ダイターン・ジャベリン

背肉は両端のように収納状態
で使用時に展開される。
使用時に伸びる。

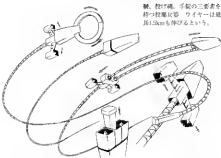


ダイターン・ファン

ダイターン3の攻撃に使用
される特殊鋼線製の武器。射
撃や投擲に幅広く利用可能

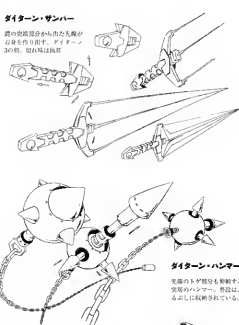
ダイターン・スナッパー

銃、投げ縄、手錠の三要素を
持つ攻撃兵器。ワイヤーは最
長150cmも伸びるといふ。



ダイターン・ザンバー

銃の先端部分から出た先端が
万身を作り出す。ダイター
ン3の銃。投げ縄は銃身



ダイターン・ハンマー

先端のトゲ部分が鋭利な打
撃用のハンマー。背投は、く
るぶしに収納されている。



ダイターン・クロススタート

事から制御されるレーザーの
投影。一瞬にして敵をからの
撃つことができる。

井上 トミカとトミカガンディとか、

あのへんの歴史とかぶるので、マツハ・アツカールもミカが何かに変形すれば、というラインからアイデアが来ているのかと思いました。

大河原 サンライズとしては小さな組織でタカラとボビーを相手に戦っていたようなもんで、目立たないうけない。

村上さんや大組織と戦うには知恵を絞らないうけない。私にとつてはすごくラッキーだったのは、サンライズとおつきあいをすることでデザインの仕事がずっと続けられることができたことです。これは生活上とてもありがたかったです。その一方でタツノコの「タイムボカンシリーズ」も続いていたので、両方の会社から仕事が入っていった。

それと後年になりましたが、「勇者シリーズ」の9年もありがたかったです。長年の仕事とうとうとさえないですむ時でした。仕事をする根性は要るけどね。

井上 タイターン3は言ってみれば不思議な構造で変形させています。例えば尾てい骨のあたりにヒンジがあつて、90度まわって半分に折上げて足がノズルの位置に行く、というような。

大河原 メカデザイナーでも、絵が好きなメカデザイナーはこういうことは考えない。私は絵がヘタだから何か違うことで特徴をつけないうけない。でも、こういうことを考えるのはバズルみたいで面白いんですよ。山浦さんは無理難題をつきつけてくるけれど、それを解き明かすっていうのは一つの快感でもあつた。会談するからって、夜中に山浦さん

の家に呼び出されることもありました。今だったら「ヤダ」って言えばいいけど、当時は「はい」って答えて家に行く。まあお嬢さんと息子さんが小さくて部屋でうろちよろしてるところで打ち合わせたりしていました。私もまだ2代目だったなあ。「タイターン3」あたりの企画をやっていた時は、サンライズの企画をやっていた時は、サンライズもアパルトでしたよ。数分で廃棄があつてそこで会議してたりね。

井上 サンライズはスタジオを借りたところからスタートし、スタジオと本社と企画室の3つしかなかったですね。

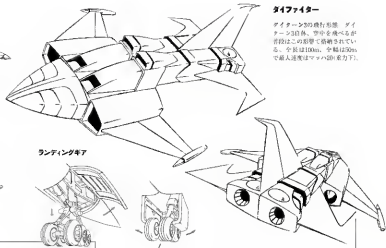
大河原 その企画室がアパルトで、行くとなんか（正太）さん一審アニメの設定画などをスタジオの資産。そして扱い管理を専任した人物。それらの功績により2017年文化庁メディア芸術奨励賞を受賞」と山浦さんが2人で何かを話している。「いや、まさにこれに入っちゃったな」と。山浦さんは戦艦モノが大好きで、いつも読んでたなあ。戦艦さんは今年功賞をもらったそうだけど、本当に業界に貢献した方です。から。お互い利用しあっていたというところと言葉は悪いですが、私は自身の生活のためによかつたし、山浦さんも自分のアイデアを次々と形にできたという、2人にとって最高によかつた時代だと思います。

「ロボットは子供のためにすべてをそのために」

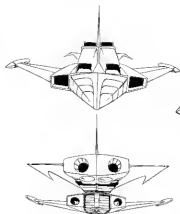
——先ほどちょっとお話しに出ましたが、タイターン3のデザインとして、肩が突出するですね。

タイファイター

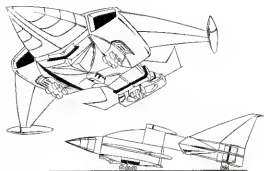
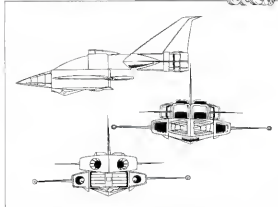
タイターン3の飛行形態。タイターン3自体、空中を飛べるが音波はこの形で発射されている。全長は100m、全幅は30mで最大速度はマッハ20(音速の2倍)。



ランディングギア



タイファイター三视图



大河原 あれは戦闘機にした場合、どうしても機首が必要になりますからね、それを解決するための方法です。ダイターン3の時はどうしてもこれをやったかった。で、どうしようかな、という、説明つかないです。私がこれまで見てきたものが内面から出てく、としか言いようがない。

■機首のブレードが水平位置になるというの無敵がないですね。

大河原 基本的に、玩具にした時、変形合体でパーツが余るのはすごく嫌がられるんです。子供が誤飲する可能性があるため。山浦さんもパーツは余らないように、とよく言っていました。

■表情があるのは作品の内容がある程度決まってるからですか？

大河原 顔はデザインにおいて一番最後まで悩むところで、何種類かパターンを出して多数決で決めました。

井上 ダイターン3は勝つ払ったり口元が演技してますよね。

安彦(良和) さんは「表情がつきすぎてしまうから、自分でやる分には口があるのは好きではない」と言っていました。

■ダイターン3の大きさはデザイン時から120メートルですか？

井上 ダイファイトーなんてジャンボジェットより大さサイズです。大原、誰が決めたんですかね。私はそんなと決めてないのよく知らないんですけど。

井上 ママハ・アタフカのサイズから逆算して120メートルになったとは思いますが。ダイターンもボディを二つ折りにして全長70-

80メートルくらいかな。あのサイズの車体の随って、戦艦大和の主砲より大きいんだよ。そういう風に考えるとワクワクしますよね。

■「ザンボット3」にして、「ガンダム」にして、当時のサンライズの口ホットのデザインモチーフは「武者」と聞きます。ダイターンはまさに武者という感じですね。

大河原 それは日本人が描いたらそうなるでしょう。五月人形っていうのは子供の憧れの人形ですから。

■大河原さんの展示会で、ダイターン3の決定稿に至るまでの過程の絵を拝見しましたが、それは順番が入れ替わったからではなく、最初からザンボット3は三月月、ダイターン3はクワガタでいいこと？

大河原 それは最初からですね。ザンボット3は藤原良二(※クレジットは平山良二)さんがメカデザインをやって、フィニッシュワークは安彦さんが手がけている。サンライズでは作画を安彦さんがやる場合、皆フィニッシュワークを安彦さんがやります。今も大人が変形合体にいろいろ言うけれど、子供の世界はあいうのよだったんです。

井上 ダイターン3の玩具は壊れなかった。僕が買ったやつは最後に腕のキャタビラを着けるためのパーツに、クワガタが入ったくらいで、その他は全然壊れない。

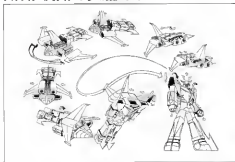
大河原 ぬもっちゃんとは定期的に会議をやっていた、そういう部分についてはありました。私が自分でもうこを作っているから、実際に立体化さ

ダイタンク

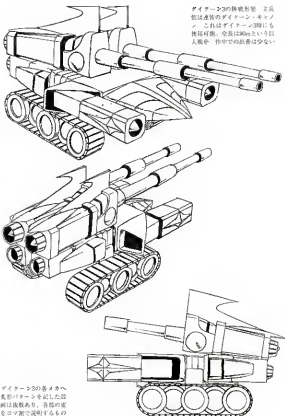
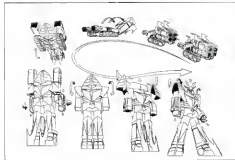
ダイターン3の機体形態。主兵装は連装のダイターン・キャノン。これはダイターン3陣にも使用可能。全長は80cmという巨大な戦車。作中での出番は少ない。



ダイファイトーからダイターン3への変形パターン



ダイタンクからダイターン3への変形パターン



●ダイターン3の各メカへの変形パターンを記した設定画は複数あり、各部の変形をコマ割で説明するものも。左の各メカの図のように、パターン化したものがある。

れるとどうなるか、というのかわかっている。山達さんは「ロボタトにはオチンツンつけろ」ってよく回ってました。男はそうじゃなきゃいかん、と。足は大地にしっかりとつけてね。ハイビはダメ。

——確かにあの頃の大河原メカは、みんなふんしをしますね。
大河原 まあ、自分の内から自然に出てくるものを描くってそうなんですよ。大学在学中に就職予定だった会社から背広のスタイル：コンチネンタルとかいろいろありまして、それを「すっ」と描けるようにしておいてくれ、って言われ、よく描いていたんです。

——で、いつもそういうものを描いてたんですが、そういう事をしていくとやっぱりすつとラインが出てくる。ザクの胴体なんてあれは背広です。人間、見聞きして貯めているものがやっぱりそこにあるって、企画書がきたらそれをさきあわせて何かを作り出すんでしょう。

——ザクのお話が出たので、ガンダムデザインはどうですか？
大河原 ガンダムの頭はちよんまげが売れたから今度は足軽の袴、と山達さんは具体的にこんな風に、とはなかなか言っていないですから。山達さんと私はそういう関係でした。

井上 今までは派手派手だったから、スツキリした感じにする、くらいのものでしたね。
大河原 私個人としては「ふくらはぎ」がポイントです。今までの角柱とか円柱はもう飽きてしまつて、ふくらはぎを付けたかった。そうしたら

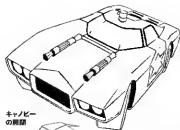
安藤さんはよりきれいなふくらはぎにしてくれましたね。
——タイタンクでは足の裏に大砲を仕込んだり、すごい発想ですよな。
井上 土が挟まったら弾が詰まるだろう、みたいな（笑）。一応シヤッターがついてますけど。

大河原 今のデザインはあそこには腹身を入れたとは思わないでしよう。この時代は商品になればよかったから、あれでもいい。
井上 でも上手いのは排気管があるおかげで、そこで伸縮しように見える。前と後ろの腹身の太さは一種なの取まらねはないのだから（笑）。大河原 まあ特殊な金銀だししょうがない（笑）。日本は今40歳、50歳の人ですつとアニメを見て育ってきているんだから、今ならもっといいデザインができるはずだよな。

井上 そもそも、「人型と戦艦機と飛車になるメカ」なんていうオーダーがないですから。今、新しく戦車と戦艦機に変形できるロボットを考えてほしいとなつたら、また違うデザインでしょう。今の若いデザイナーから出てくるモノが見たいですね。
大河原 私の場合、ターゲッとはいつまでたっても小学生から中学1年生くらいまでです。子供たちが健全に育てるためのアニメを作りたいですね。

手塚さんが『鉄腕アトム』のアニメを作つて9年目くらいに私はこの業界に入りましたが、当時アニメは子供の見るものだった。今の若き輩中が引退したら、また新しいアニメが作れるんじゃないかと思えます。私も含めてね（笑）。

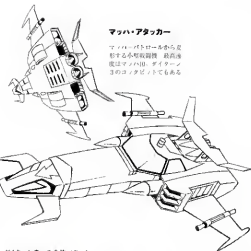
マッハ・アタッカー
マッハ・バトロールから反転する大型戦闘機。両翼は逆バタフライ。ダイターン3のコピタビトでもある



マッハ・バトロール

3形式の自動車。折れるようにして、車輪のようにはアサはなく上座キャビンを覆って走り出す。

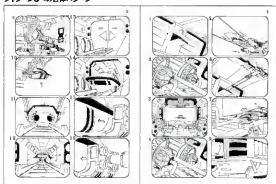
キャビンの開閉



マッハ・アタッカー

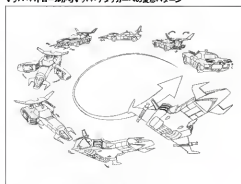
マッハ・バトロールから反転する大型戦闘機。両翼は逆バタフライ。ダイターン3のコピタビトでもある

ダイターン3への合体パターン



■マッハ・アタッカーはダイファイターの後継機から収納され、コピタビトボックスのみがダイターンで運ばれ機体内をスローで移動する。そうした流れをコマンドで示したのが上の組合図である

マッハ・バトロールからマッハ・アタッカーへの変形パターン



■ダイターン3同様一連の流れでマッハ・バトロールをからマッハ・アタッカーへの変形を備えた変形組合図

銀翼戦士ボリマー

放送開始時期:1993年10月4日～
 昭和63年3月28日

1993年にOVA『新世紀戦士ボリマー』が制作され、その間、武士は本名である集河原をもっている。また1977年に実写化もされている。



身体機能を大幅に拡張させるボリメットでボリマーへと転身し、悪の犯罪組織と戦っていた。作中では1年前から笑の墓らす世界で探偵事務所を営んでおり、かなりの世渡り上手。「世界中の人間と友達になる」という信条をモットーにしており、社交性も他の3人に比べて高く性格は明るい。それでも他の3人同様、後の帰るべき世界は滅んでいる。

注目
ポイント



ボリマーメカに転身する機能のほか、探偵事務所の真実や手探探偵や幻影探偵などとは異なる。旧作では父との関係から家出、新探偵事務所の隠微となっていたが、ITF では自らの手で探偵事務所を営んでいる。



銀翼戦士



ボリマー

宇宙の騎士テッカマン

放送開始時期:1992年7月2日
 昭和67年12月24日

他3作とは作品の舞台が地球ではなく広大な宇宙ということもあって、1992年に『テッカマンブレード』が制作されたが、すべてが刷新された新作といえる。



スペースナイツの一員である南城二は、サボートロ部のベガスの能力でテックセトし宇宙の騎士、テッカマンに変身する。4人の中でも冷静沉着で描画、今の世界がどういう状況なのか、一番理解している存在だろう。その振る舞いから武士は「教授」と呼ぶ。旧作での地球は滅びかけていて、それを鑑みして宇宙船ブルーアース号の船内には多くの同僚が眠っているように。

注目
ポイント



ベガスのデザインはリニューアルされているが、城二を助けるために奮闘しているのは変わらない。また城二の冒険の姿は旧作から大幅に現代風に進化（元世界の時代を考えること進化カチ）している。メカもは伊達だろうか。



南城二



テッカマン

い勢であるように思う。

後の晩年（米春公開の劇場版以降）を覚えるのは、それこそ性急なのかもしれない。まずは各々が「ITD」を楽しむことが、見る側我々の押し

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。

い勢であるように思う。



本誌が発売されるタイミングで、いよいよクライマックスを迎える「ITF」。ここではそんな作品の魅力を掘り下げてみたい。2018年2月24日からは、「劇場版 Infini-T Force / ガッチャマン さらは友よ」の公開も迫っており、それらの情報も取り上げよう。

今からでも
遅くはない!
見どころチェック
!

見どころ1

対する敵（ヴィラン）も
魅力的かつ個性派ぞろい

ヒーローたちが、より魅力的に輝くには、それにふさわしい敵が必要だ。こと「ITF」に登場する敵は個性派ぞろい。かつて正義の執行者だったダミアン・グレイ、種族の再生と繁栄を望むベール・リン、自らの運命を呪い世界を憐れむラジャ・カー

世界を飛びさんとする乙。どれも背景には痛ましい過去を背負っていて、一口に単純な悪と片付けられないのが特徴だ。自分がもしヒーローなら、とても戦いにくい(笑)。それでも、こうした悪役の振舞いに怯むことなく、自身の信念と正義の名のもとに戦うからこそのヒーローは輝くの

ダミアン・グレイ

ヒローとして人智を超えた能力を手にしたことで周囲の人に嫌われて迫害されたそれが転じて兇悪の者を引出す。本来は鬼のような姿で武士のいた世界を滅ぼすのに役買った



2. 界堂一進

しロイメである笑の父親
愛娘に託せる運命に挑むた
めにケースを手にした。今
回の一件の遺囑。思いアロ
シタケース。メに身を包み、
太陽をイメージしたケース
を盗もう。



ラジャ・カーン

自らの境遇や運命を悩んでいたが、葛や似た境遇の共感(キャシャーン)と戦い続け合うことで変化の先しが――【人なれ】を持つ【白】戦艦形態に変身が可能である。



ヘル・リシ

最高の護衛子を探めて
訪ねる妖艶な女賊
十二の通牒子を探
うが彼の正体を知り
その怒りの矛先が我
へ向く。戦闘はぼの
よるるアーマース
で敵を圧倒する。



「オーストリアのヒトラー」とは、我々の國體といえる要人たち。しかも、その性格はどれも、組織ではいかならないほど超個性的。

◆Aの配下をのの、侍
き従う謎の機関ロボ
トだが、その姿はと
ことなく「キーンヤーン」の
アートの軍団に、
似ていないか？



要ところ2

物語の力キを備える
ヒロインは女子高生!

「ITF」のヒーローたちと対になる存在が界堂笑である。渋谷の邸宅で暮らす女子高生で、とてもクールだが、悪くいえば厭世的だ。父であるZ（界堂一護）からケースの力を継承したことで、4人のヒーローと過ごすことになる。

最初は、自身が置かれている状況に、凄然とした不興を抱きながらも変える術はわからない姿に、見る側もイライラするかもしれない。

しかし、そんなもどかしさが
消しゴム1つを言うのに、パイ
クで命のやり取りをする無茶な
行動を起こさせるのだと考える
と心配にもなる。

やがてそれが、ヒーローたちと
と触れ合うごとに変化を遂げて

くるようになる。ことラジャ・カーンとの差違は、笑を大きく成長させたはずだ。父の至大な愛を受けながらも、自身の運命に真摯に向き合う。そんな少女の成長物語も『ITF』の見どころの一つといえるだろう。

また『月刊ヒーローズ』（ヒーローズ刊、全国のセブン・イレブンで毎月1日発売）で展開されるコミックス版の笑と比べてみるのも一興である（けっこうキャラクターが違う）。



罪案

手にした者の強みを叶えたい」と「ウース」の力を手にしたことで準備が整えられる。活版屋で傳統なお輪線装としたスタイル。基本的に友達同士の持論であり、他に対して当たりがキツいのにしてもよくある愛着の親類同士のようだ。〈訳〉 素直に感情を傾けたい、強みし



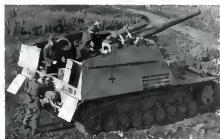
クロスロード

エンターテインメントと
現実の接点を探る

モビルスーツ名称論

アニメや映画などのエンターテインメントのミリタリー描写と現実との接点を探るこのコーナー。今回は『機動戦士ガンダム』におけるモビルスーツの名称（ベツトネーム）について考えてみたい。

文 小島直樹



↑がドイツの自走砲であるファウメル、下がアメリカの戦車であるリー。前者は戦車の先駆者であり、後者は戦車の名産。兵器のベツトネームに似せたお洒落が伺える。

そもそも兵器のベツトネームとは？

ガンダム世界における兵器の形式番号の意味については前回ざっくりと取り上げてみたが、今一度、今度はベツトネーム、つまり愛称について考えてみよう。もちろんこうした命名は、商品名・TVアニメ「機動戦士ガンダム」は、玩具販売を目的に製作されたといえる）であり「ガンダム」の名は消費者（子供）に訴求するところが期待されたものではあるが、そうしたメタフィクション的な事実は、ここでは考慮しない。

ドイツの「アニマル戦車」とアメリカの「特異戦車」の必然

以前にも書いたが、こうしたベツトネームにはその国の文化や体制といったものが色濃く反映される。第二次大戦中のドイツ軍の戦車両に「タイガー」や「パンター」や

者が便宜のために付けた名称などは、と実際にはSU-27「フランク」のように相手国側が便宜につけたコードネーム（旧ソ連、現ロシア製の戦闘機について、西側では慣習的にFで始まる通称をあてていた。Mig-21「フィッシュベッド」、Mig-29「フクロウ」あたりは聞いたことのある人も多いのでは）が、半ば国際標準化してベツトネームとなった例も多いが、それはそれとということだ。

「パンター」といった猛獣「フンメル」や「ホルニツセ」といった昆虫の名が与えられた。これはプロパガンダや兵士の士気を鼓舞する目的で、「昆虫の名前を賜うか？」と思ってしまうが、フンメル・マルハナバチなどのように、基本的にはハチのような攻撃的な印象の強い種が選ばれている。同時に革命改進黨の性格をもつナチス（ナチス・国家社会主義労働者党）その名称からも明らかのようにある種の革命政体である）は、プロイセン降参以来の伝統をもつ国防軍との間の緊張感から著名な軍人や古戦場を命名することに慣れたのだらう。

一方アメリカのように、随機的に降参軍人の名称を戦車両に採用した国もある。M3中戦車「グランド」やM4中戦車「シャーマン」などがその代表だが、第二次大戦前

のころから南北戦争は苦烈な内戦であったが、その扱いには政治的な慎重さを要したようで、実際に米軍は戦車両の命名に際して南北両軍の将官の名を均等に採用していた。そうした配慮をしている。そうした内戦があつてこそ、南北戦争期の軍人名称を採用することは、アメリカ人としてアイデンティティを表現する効果があつたのである。

対して、相應の思い入れを持つてい

後のこうした車両に選ばれた名称は、南北戦争期の降参軍人名である。これは彼らが歴史の浅い人工国家であつたことによる。そして南北戦争はアメリカ人にとって祖国を二つに分け戦つた悲劇であるのと同時に、戦争をへて再統合されたアメリカの起点となる経緯であつた。ようすにアメリカ人であれば、だれしもが南北戦争という出来事に

「ガンダム」はなぜ「ガンダム」なのか？

まずは「ガンダム」という名称である。メタフィクション的な正解は、テレビアニメの初期企画名称である「ガンボイ」に由来する語呂であるが、これもそうした事実は考慮せず、ここではどうに理由をこねくり回して見る。

地球連邦軍における最初の体系的なMS開発計画である「V作戦」において開発された一連の機体は「RX-75ガンタンク」「RX-77ガンキャノン」「RX-78ガンダム」といふが、その連称に「ガン」を冠しているが、これはいうまでもなく装甲材であるガンダリウム合金の採用に由来する。またおそらく「GUN N 銃砲」という意味をかけた「ダブルミーニング」なのだろう。

ビーム・ライフルを携行するといえ、本来的には白兵戦用機材とい

家のように民族統合の象徴として英雄の名を冠する兵器を必要としなかったからだ。

日本人の軍隊としての日本連邦は自らを「皇軍」と呼ぶことでシンブルに自己規定できたし、小銃に刻印された菊花や戦車のフロントに描かれた星章（晴明紋）に由来する降参軍の意匠である）で明確だった。

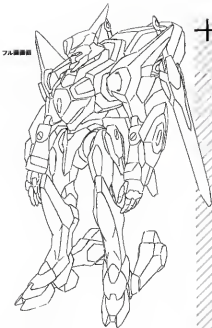
いささか前置きが長くなったが、こうした史実における兵器のベツトネームに関する文脈から見た場合、宇宙世紀の一年戦争におけるMSのベツトネームからは、どのような意味を既明解けるのだろうか、というのが今回のテーマである。

ランスロット

ノーマル機



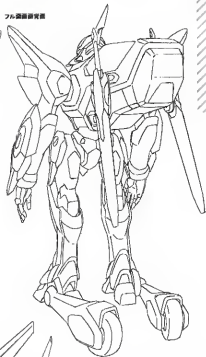
フル装備機



ノーマル機背面



フル装備機背面



頭部

ザ・設定

「コードギアス 反逆のルルーシュ」
「コードギアス 反逆のルルーシュ R2」より

ナイトメアフレーム

ランスロット ランスロットシリーズ& 紅蓮式 紅蓮シリーズ

コードギアス 反逆のルルーシュ

●期：06年4月5日～07年3月25日
●925話

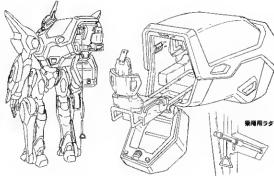
コードギアス 反逆のルルーシュ R2

●08年4月6日～09年9月25日
●925話

Genre: Product Design
Character Design: 2006/2008 3/24/09/07

ブリタニア軍の特別近衛専用機（通称：特衛）のロイ・アルシュを中心に関連された第七世代のナイトメアフレーム（KMF）。その動力源はサテライトで、ランドスビナーや、スラッシュバウンサーといったKMFの基本装備以外に、特機なブレイズ・ルナスやメーサーバリエーションソード（MVS）、ヴァリス（VALIS）といった新兵器を備える。機体の性能を高める最新技術が特機（「アヴィター」）には高い適合能力が要求され、特機装備によるエネルギー消費量も高く稼働時間は短い。全高4.0m、全機重量6.25t（プロトシステム重量7.52t）。

コックピットハッチ

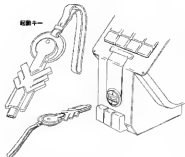


コックピット

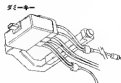


ランスロットのシートは、一般的な椅子に準るような格好の座席姿勢を確保。しかし内部は狭く、モニターは後方に集中し、後部ハッチが展開する形で各陣する。こうした仕様はKMF共通といえる。

起動キー

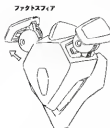


デミーキー



●ランスロットを起動させるための認証キー。システム検証用のデミーキーも用意されていた。キーの形状としてはバザコンのUSBメモリに似ている。

ファクトスフィア



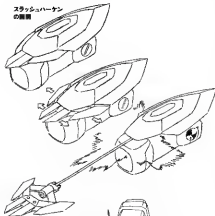
ファクトスフィア展開時



●KMFに搭載されている最新型のセンサー統合ユニット。一般的な機体には1本だが、ランスロットの場合はこれを2本装備している。

スラッシュハーゲン、メッサーモード

スラッシュハーゲンの展開



メッサーモード

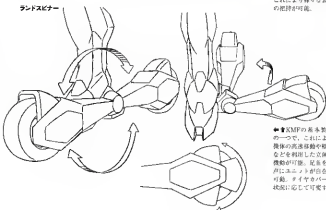


●スラッシュハーゲンは駆動と格闘に特化。胸部の角状砲台をレイズ・ルミナス発光部とスラッシュハーゲンの光線が通じた装置がメッサーモードで、打突兵器として使用できる(当時は封印されていた)

腕部 シールドユニット



ランドスピナー



●KMFの基本機構の一つで、これにより機体の高速移動や格闘などを利用した立体的機動が可能。足系を組込にユニットが自在に可動。タイヤのバネも対応して可変する。



◆抜刀する際には腕の基部にあるマウン
トがランスロットの腕
を捉え、機体の腕
の可動域を越えずに
抜くことが可能だ。
左図はそのギミック
と手組を解説する設
定図解である。

MVS (メーサー ハイブレーションソード)

直剣を収納によって敵
を拘束する格闘戦用の
武器。臂中のコップ
ノットプロット両サイ
ドに収納され、音波は
ホルダー（鞘）に収
納されている。両腕
同時発生時には、そ
の刀身が中央から
突き出す。変換する。



対人用アサルトライフル

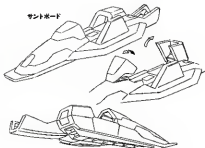


◆第五世代機であるサザランや
グロスティアなどは対人用の機体を
向いているが、機行式のアサルト
ライフルもある。KMF用のそれと
違いは重さ。ランスロット、
サザランなどで使用が可能だ。

サイズ別

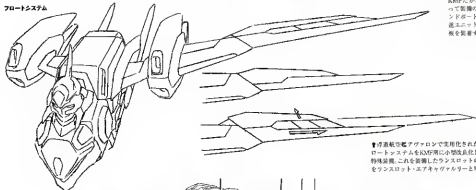


サントボード



◆特殊兵器の近接にある
KMFだが、地対空機に
よって攻撃の機体を行う。
サントボードは音波機体の
推進ユニットである。ス
キー板を装着する形に近い。

フロントシステム



◆可変航空機アヴァロンで変換されたフ
ロントシステムをKMF用的小型改良した
特殊兵器。これを装備したランスロットの
部をランスロット・エアキャバリーと呼ぶ。

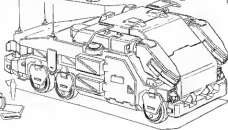
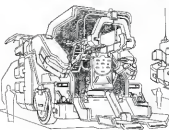
弾道ヘッドレーザー

ランスロットを連射するた
めの専用レーザー。弾道
制御所としても機能し、機
体整備はもちろん、デバ
イヤーのミニマリズムなど
もこなすことができる。



サザランの機体構造

ブリタニア軍と国の
騎士団が衝突する戦
界決戦で登場したラ
ンスロットの近接
兵器としてサザラ
ンの機体を取り付
けた。STAGS「ゼ
ロ」に登場。

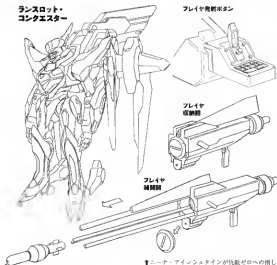


ランスロット・エアキャバルリー



●右の図はランスロット・エアキャバルリーからコングレスターへの変装機を示した設定画である。胸部や肩甲、スネ部分などが変装されているのがわかる。

ランスロット・コングレスター



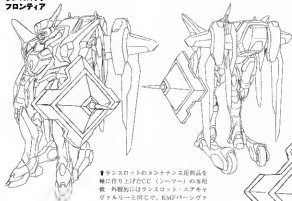
フレア発射ボタン

フレア収納部

フレア展開部

▼ユニーク・アインシュタインが試験台への押し込みを運動能力に開発した新型兵器（マテリアルの爆発反応を利用した一種の地雷装置）。KMFが横行できるほど小型だが、その威力はトウキョウ艦隊にクレーターの穴を穿つほど強力無比で強力。

ランスロット・プロンティア

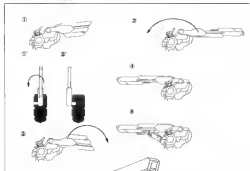


▼ランスロットのメンタナ装甲板を機体に取り上げたC.C.（シーワ）の運用機。外観的にはランスロット・エアキャバルリーと同じで、KMFバリエーションのミサイルシールドを装備する。ただカラーリングはピンクを基調としている。

ランスロット・コングレスターへの変装点



ハドロンプラスターの分解

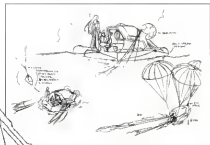


▼ランスロットの射撃兵器であったV.A.R.I.S.（可変弾薬反応兵器）だけでなく、より強力な攻撃可能なハドロンプラスターがランスロット・コングレスターには装備されている。砲の裏面はコックピットユニットの右側面から前面にある形で展開される。上面はそのハドロンプラスターの展開方向を示した設定画である。



●前面の図、ハドロンプラスターのユニットが一階式になっているのがわかるだろう。本機は通常に高い火力と、胸部に増設されたブレイズ・ミサイル発生装置により高い防御力を持つが、エネルギー消費量の減少はされていない。

ミサイルシールド



▼第七世代以降のKMFのコックピットブロックには脱出装置が設けられている。初陣をズバメ式との戦いに敗れた際、本機はいかなる状況でも脱出した。

ランスロット・アルビオン

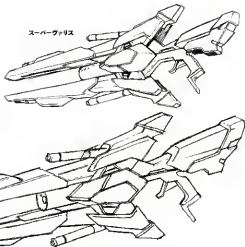
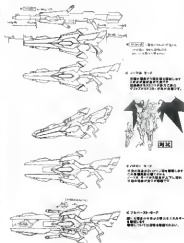
ナイトオブゼロとなったスザクのランスロ
トに代わる最終機としてキヤメロット（元の
特撮）が決定した。第9世代機に当たり、空
中を自在に飛翔することが可能で、攻防どち
らにも使える。エナジーウィングを装備して
いることから第9世代機とされる。

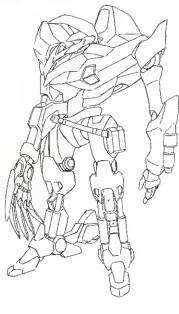


● 左右板のエネルギーウイングにより高い機動性を発揮する。MVSの整備価格はランスロットと同様。コックピットプロッタの両サイドである。KMF自体、もともと脚銃武器として開発されたが、作中では高機動空戦兵器へと発展の進化を遂げた。

スーパーヴァリスの
展開半ミッド

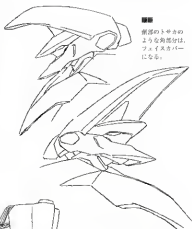
本機の携行火器であるスーパーヴァリスは、実体弾とハイドロシリンそれぞれの射撃が可能で、両方とも威力が大きい。ハイドロシリンモードは、フルバーストモードで運用できる。左図は各モードを説明するための設定図だが、一番上段にはランスロットが使用したヴァリスが比較として描かれている。





紅蓮式

キョウトからゼロ甲いる型の機上(主に現存されたKMPの一つ。開発にはムナキと高井イシタ等が技術者ラッナーが関わっている。設計思想や開発コンセプトは従来のKMPとは異なっているが第1世代機種の作機である。最大の特色であり、最高の威力といえる右腕部の軸心点駆動装置はラッナー独自の改良機構駆動装置である。カレンをパイロットとして、別の機上目的の機体の中核を担う。全高450mm、機重675kg。



機上
機上のトサギのような角部分は、フェイスカバーになる。

ラントスピナー駆動機



コックピットハッチの構造

機体色の強い機体だけあって、コックピット内も通常のKMPと異なり、人型式のハッチを採用しパイロットのような座席型となる。機体レバー以外の内装は最新タイプのものを共通だ。



コックピットシート

●左右非対称のシルエットが特徴的。右腕の軸心点駆動装置は、零から高井伊藤を制しサイタルで開発し敵を破壊する。腕に13mmグレナードや高井伊藤特製刀(特殊合金製の小型ナイフ)などを装備



スラッシュハーケン

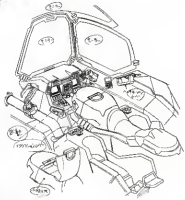
右腕に1基のみの装備だが、日本製のKMPでは機体爪牙と称される。

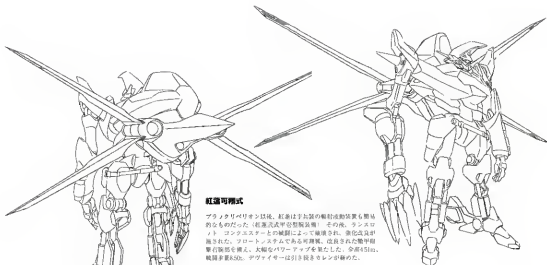


紅蓮キー

紅蓮式のマニュアル

起動方法などはKMPと変わらないようでUSBメモリーのような起動キーで行う。カレン用にマニュアルも用意されている。





紅彗可変式

プラティバリオン以後、紅彗は予知装置の補助と開発も無いものだった(紅彗式装甲開発装置)。その後、ランズロット・コンテスカーとの戦闘によって破壊され、強化改良が施された。フロッツェンシステムである可変式、改良された機甲開発装置を継ぎ、大幅なパワーアップを見たした。全高4510、戦闘重量850t。デヴァイサーは引き続きモレンが務めた。

ミサイルポット



ゲフィオン弾

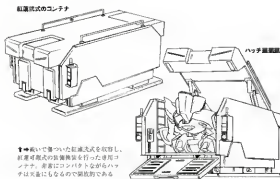


遠隔弾



●紅彗可変式のフロッツェンシステムは、人面にはミサイル・デヴァイサーが装備され、通常弾のほか、KMFの動きを封じる特殊弾頭のゲフィオン弾が使用可能だ。

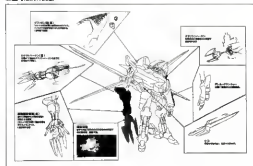
紅彗可変式のコンテナ



●前面で集った紅彗式を収納し、紅彗可変式の装置を動かした専用コンテナ。非常にコンパクトながらハッチは天蓋にもなるので開放的である。

ハッチ展開図

紅彗可変式の概要



紅彗式からの変更点



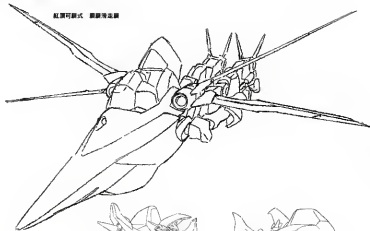
このランズロットに代表されるKMFの粗いとは、おそらく「リアル的なロボットとガンダムの概念的なロボットの融合」だろう。本作の放送当時(07年)において、先の「ガンダムの名」は、80年代のいわゆる「リアルロボット」路線とは別の流れとなっていた。21世紀に入ってから「機動戦士ガンダムSEED」を踏まえ、ガンダムは「キャラクター化」の道を歩みつつあり、ある種の「集大成」が求められるようになっていたのだ。それは時代の流れといえるもので、全高4メートル前後のKMFも、ある種のリアリティを担保しつつ、キ

ア(古拙馬)と成体の牝馬、フレイア(骨格と機構)をかけた合わせた造語であり、作品世界内の特徴をよく表しながら、悪夢(ナイトメア)をも想起させ、語呂がいい秀逸なネーミングといえる。そしてこのKMFのイメージリグとでもいうべき存在が、主人公のルーシェ・ランペルジと対になる、軽木スザクの搭乗するランズロットだ。

KMF自体、ナイト(騎士)、メア(古拙馬)と成体の牝馬、フレイア(骨格と機構)をかけた合わせた造語であり、作品世界内の特徴をよく表しながら、悪夢(ナイトメア)をも想起させ、語呂がいい秀逸なネーミングといえる。そしてこのKMFのイメージリグとでもいうべき存在が、主人公のルーシェ・ランペルジと対になる、軽木スザクの搭乗するランズロットだ。

「コードギアス 反逆のルージュ」など、コードギアスシリーズに登場するナイトメアフレイア(KMF)は、全高4メートル程度のロボットであり、その系統は「装甲騎兵ボトムズ」のAT(アーマードトルーパー)や「ガサラキ」のTA(タクティカルアーマー)に遡ることができ、いわば「リアリティ重視」のロボットが得意とするサイズだ。

あらゆる角度から考え抜かれた「コードギアス」のKMF

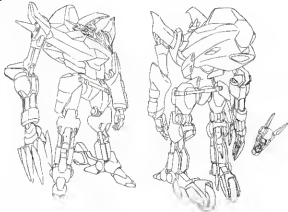


● ノーズコーン（映画機の後部）のような飛行用ユニットを胴部からスノボリと繋る格好となるこれにより可変式よりも、より高い機動による空中戦が可能となった。下翼は飛翔器定翼の構成部分を示した状態からである。



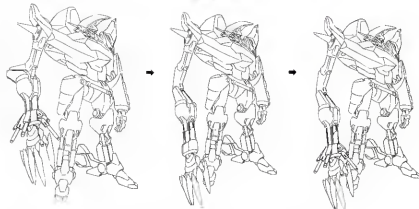
フロートユニット無し

この状態を見るとほとんど共通式から変わっていないのがわかるだろう。両部のランドスピナーを疑問するとスネ部分に疑問ができるのが共通式に共通する特徴である。



展覧施設設置の
展開のターン

後甲留撃も腕部は、これまでの輻射直動位置と異なり、零距離による直接照射だけでなく、輻射直動範囲外の点距離攻撃も可能となっている。また、従来の放撃も可能なため腕部の軌に対しての攻撃も行える。腕部自体も多重展開構造となっていて閉鎖



ヤマトクラー化も進捗する必要があるだろう。「騎士の乗り物」という作品内で設定も、むしろキャラクターに馴染む要素で一種の発明といえる。そしてランスロットは、物語中で種々たバワーアップしていく。コードギアス」の作品世界は、航空技術が今より進歩しなかった、ある種のバレルワールドで、それゆゑ基本的には陸上兵器のKMFは、兵器体系の中心にいたことができた。その世界において、ただでさえスーパーKMFのランスロットが急を飛び、バワーアップし続ける姿は、「マシンガン」をはじめとした古式ゆかしいスーパーロボットのなごりロボットのアニメの様式だ。つまり「ロードギアス」のメカは、40年足らずのロボットのアニメ史をすべて投入した社大なコンセプトと捉えることもできるのだ。それらを手よくともて下したのには、さすが、谷口悟朗監督の手腕といえるかもしれない。

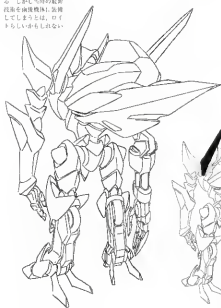
一方、ライバルメカの紅蓮式式に連なる系統のKMFは、ある意味ランスロットと対であり、当初は忍辱をイメージした機体といわれる。ある格闘兵器で機軸らしいシルエットはランスロットと対照的が、これに女性型主キヤラクター、カレン・スガタツフルトこと紅月カレンが搭乗しているのは、キヤクター配角的にも作品の特性をよく表しているメカとしてのメカ、キヤクターとしてのメカ、ドラマの中の存在としてのメカ。本作品はメカの作品内での存在意義について、あらゆる要素から突いて種々、考え抜かれた作品といえるだろう。

紅蓮聖天八極式

ブリタニア軍によって破壊された汎用可動式を元に、カメロットのロイドとセシルが結核の特を授けて作り上げた改良機。超機の発展で手を添えた機体だが、作機時にはその威を越えランスロ・ト・アルビオンを凌駕する。その後、聖の騎士により奪取されカレンが搭載したなお機体の命名は、スーパーメイトの機軸収束子による

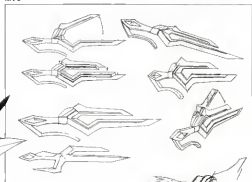


■エスレーウィングのユニットは、コックピットに収められている。しかし当時の最新技術を機体機体、装備してしまえば、ロイドらしいからしない



MVS

■ロイドが機軸収束子を格した小型ナイフ型のMVS.



スラッシュバーン

スラッシュバーンも1基から2基へと増設され、胸部内蔵式ではなく肩の基部に付いている。こうした点はロイドたちのブリタニア志向だろう。





★最終巻に「B1C号機」の車体として登場するフランス戦車、ルノーD7（上）とソニエア55（右下）。



知っているようで知らない フランス戦車の系譜

戦陣のフランス戦車は言われているほど弱かったのか？ 公開中の「ガールズ&パンツァー 最終章」第1話に登場したのを機会に、オヤジたちが実態を軽く探ってみました。お楽しみめの足しになればというワケです。

編集 ヤマザキ実夢 文1ニシタ本村

英蘭に続き早急に戦車を開発したフランス

ヤマザキ実夢（以下、実） フランス戦車かよ、興味ねえや、オレは。

ニシタ本村（以下、ニ） いきなり却下してるんですが、まあ、そういわずに、ちよように上級してるハズでしょ、例の「最終章」第1話が（これを話している時点はまだ11月）。

ニ 面白い話には期待してるけど、しよせんフランス戦車ちゃん。

ニ そこはそれ、面白く見せるネタがあるんですよ、実。

ニ そいつを掘ってみようってワケだよ。

ニ ワタシらオヤジ世代は、ドイツに手も足も出ず、あつという間に負けちゃったってイメージが強いんですよ、フランスって。

ニ そうだな、どうしたって重戦車で「機竹のドイツ機甲師団の引き立て役」ってイメージだな。

ニ 開戦前には新旧合せて戦車を2000両以上保有する、西欧一と言われた陸軍大団が1カ月で敗北、戦後のヴァイシー政府軍（日C）と海外の自由フランス軍に分かれて連合軍のルマンディール上陸まで同土野らも関わらずですね、なんてところですよ。

ニ やっぱアレだろ、マジノ要塞に籠って、歩

兵と騎兵による前時代的戦術がまだ

続いていたという。

ニ 時代遅れの戦術に加え、上層部の無能っぷりとかもあって弱かったといわれるのも事実でしょうけど、兵器自体はどうだったんしょうか、ね？ というのが今回の主題です。

ニ 戦車にや興味ないが、戦間期のドボワナンD52は好きだよ。性能がよさげだったんだけど。

ニ そんな感じけど第二次世界大戦ではカタナシなフランスですが、第一次大戦時に英国が開発した超初期の戦車、マークIに続いて、フランスもシユナイターとかサン・シヤモンなどを開発、投入していったんです。

ニ へえ、我が大英帝国が「戦車黎明の父」っていうイメージしかなかったわ。

ニ この2戦とも、米因で劣化に成功して、軍用に運搬や陸の牽引に使われてた履帯式のトラクターをベースに開発されていくんですね。

ニ 戦車の開発を始めたけど、まじまじや使えないって、新たに設計を起こしてマークIが生まれたんですよ。

ニ この2戦は純正な成功品が揃ったので、大した活躍も見せられなかったんですけど、試いて2戦の指揮、支援用に開発された、小型軽量のルノールFT17は、世界で最初に現代に連する戦車形態を持った車両となりました。

ニ 現代に連する戦車形態を創出したルノールFT17

ニ スゲー古いんだな、コイツ。

ニ 旋回砲塔を載せた形態や、区画



★第一次大戦時に英蘭、ドイツに並び開発されたフランス最初の戦車、シユナイターC-A1。



★第一次大戦には間に合わず、戦陣用に開発された世界一全長の良い多砲塔戦車、FCM2C。

された内部構造を持つFT17は、生重性も高い革新的な戦車でした。

ニ 最初の戦車たちは、割き出しエンジンなんかと一緒に乗員が乗って、暑いし寒いしいろいろ苦痛も出るしで、死にようだったんじゃないかな。

ニ 1916年後半から開発が始められ、17年3月に制式採用となったFT17は、装甲板を直角に組み合わせたセミ・モノコック構造の車体で両脇に履帯式の走行装置を備え、車内は前方に操縦席、中間に砲塔と銃座、後方にエンジン室などに仕切り、騒音や熱気などから乗員を解放。車体上部には、全砲の視界と射界を確保した旋回式砲塔を搭載したところから、初の試みが機能した。

ニ 最初は機銃装備の砲塔も、後に主砲装備とされた安定性を発揮する垂直スワシタを用いたボギー式を採用。全長もメートルの小さな

車体で車長と操縦士の乗員2名です。それまでの8名乗りとかに比べるスゲー進歩だよな。

ニ 操縦や変速機なんかの操作に4名くらい必要だったり、複数の機銃分の銃手も要りましたからね。

ニ しかし、車長一人の砲塔じゃ大変だったろうな。

ニ 椅子代わりの革ベルトにブランコメたいに腰かけて、砲塔を手動で回し、弾を込めて、砲塔で主砲の狙い定めで射撃するのですからね。

ニ 周囲の観察に、操縦士への指示もしたんですよ、大忙しだな。

ニ 操縦士1名で操縦できたり、区画した内部構造などといったところは、自動車を選ったルノールだからこそかもですね。

ニ 量産向きなもの車製造の経験が主砲は37ミリ、装甲の最大厚は22ミリってのが、後の第二次大戦じ



■走攻守のバランスが優れたフランス最新鋭戦車と評される、ソムニアS35中戦車。



■戦後作られたドイツの戦車として開発され、主力多戦車となった、メーヌS35戦車。



■ディーゼルエンジンや傾斜装甲を採用した次世代戦車と期待された、PCM38戦車。

■ 結構、ドイツ軍に使われたかどうかで、性能の良し悪しが判ったりするんだよな。

■ そして、より強力な騎兵用戦車のソムニアS35が開発されます。

■ S35として騎兵用だったのか？

■ 35年に制式採用、生産が開始されますが、38年くらいまで車体の改修も続けられたS35は、車体も砲塔も普通という当時としては斬新な戦車でした。4分制で組上げられた最大35ミリの装甲厚を持つ被弾経始に優れた丸みのある車体形状は、当時主力であった37ミリクラスの対戦車砲からの防御に有効な中戦車でした。

■ 建造費に相対的に高かったんだが、リベット接合の組立式より製造が容易で、組み立ても早かったからだろうです。結構優秀な47ミリ砲搭載の砲塔は旋回も電動式で、最高速40キロ、操縦も容易と、攻守守のバランスもとれていました。

■ なるほどな、30年代中盤として

はいいいデキついている。

■ 欠点は、1人用の砲塔で、分割構造の車体は繋ぎ部分への攻撃命中でバラけたことがあったんです。

■ 吹っ飛ばんじやなくて、バラけるのか、それもスゲエな。

■ フランス戦では、防御力でも勝ると期待され、ドイツ軍主力のII号やIII号戦車相手に奮戦したそうですが、不適な戦術で接点防御に十分配置され、有効な機動戦を行えずに各個撃破されてしまったそうです。

■ 運度も火力もあるんだがもったいないんじゃないかな。

■ そんなS35はドイツに多数が接収され、後方などで使用されました。降伏後のヴァイマル政府軍でも使用が認められたが、北アフリカでは連合軍の上陸が始まるとサクトに捉えられ、独軍に倒向かつて見事に返り討ちにされたそうです。

■ フランス軍らしい話だなあ。

■ そんな優秀なS35でしたが、車

■ 砲が高いという欠点もあり、歩兵用軽戦車ルノーR35との製作で敗れたオナキスR35も採用しました。敗れたものの、R35より最高速がえびつと速かったのと、S35より一回り小型で構造が単純で考慮した丸い分割構造もあって、安く大量生産に向いていたからと推測されています。

■ ちよびつとって、どのくらいよ。

■ 速いとはいえない、最高速28キロでした。加えて他にも問題大ありで、古い型の走行装置は修理が難しく故障も多かった。28キロは出せなかったと、さらに品質管理も低く、装甲もが入った劣悪なものだったとされています。

■ 戦時じゃないんだから、それじゃダメだろ。

■ ダメなのは判っていたんでしょ。30年になってエンジンが強化され、最高速は37キロまで向上。操縦性も改善され、続く40年には長砲身の37ミリ砲への換装など近代化改造がなされた。

修も進んで、開戦前にはS35の倍の数が騎兵連隊の主力として配備されていた。その上、英国などとの間でR35を連合軍の統一戦車として進めていたが、ドイツ侵攻でこの戦況になったそうです。

■ あっぶねーな、英軍でもR35を使うことになったのか！

■ F17戦車の歩兵支援用車体たち

■ 使い続けていたF17の後継となる新型軽戦車の開発も30年代中盤になってやっと始められました。

■ 不慣れたドイツの動きから、戦力の強化が急がれたためだ。

■ 後継車となったH35を下したルノーR35で、先の騎兵用AMC35と並行開発されたため、同様のシャーシの上に生産性を優先した3分制の建造車体をボルト止めで載せた砲塔正面の装甲45ミリのかなり薄い防弾力を持つ軽戦車でした。しかし、防弾力も車体部分の軽量化からバラけたケがあり、主砲は37ミリで火力にも欠けていました。

■ やつぱり砲塔は1名乗りか？

■ 当然です。しかも重砲撃を想定していたので超弾力の低さくらいは不満点とされませんでした。続いて懸架装置を改良し、エンジン強化して不整地での走行力を向上させたR40が採用されたので、少数生産で終わっていますが、R35は1500両以上生産され、フランス戦直前に編成された戦車師団の主力で、たどでも実戦はあくまで歩兵が主力で、集中運用されず支援車両として

の使用で大方が終わったんだよね。

■ でも、もう一つ、PCM38という歩兵用軽戦車も採用された。こちらは、電気直接による傾斜装甲を車体や砲塔に採用し、フランス戦車初の発火し難く燃費に優れたディゼルエンジンを搭載した、次世代の様式を持った戦車でした。

■ 戦車でもちゃんと新機軸なんかの研究もやっていたんだ。

■ こちらは、製作されたR35やR35より優れていたとされたものの、製造費用が高く早急な生産は難しいと判断されていた。将来に向けた採用ということで、近代化的機式を完成させたいという意図でしよう。PCM38は製造費用の高騰から1000両で生産が打ち切られましたが、フランス戦に投入され、傾斜装甲の有効性が見られた戦いでした。そうして、結局、傾斜に勝るドイツ軍戦車に砲塔部分を打ち抜かれ、大半が撃破され敗走。フランスの敗北で命運は尽きてしまいました。

■ 負けちゃって30年代で止まったフランスの戦車だが、こうしてみると、色々わかっていい機会にはなった。PCM38最終版「第一話」でも、F17からルノーB1bisまで、そしてソムニアS35と、歴史に沿って発達した代表的なフランス戦車が登場しているというのわかるな。

■ オヤ、これにしろな、負けたいの兵隊に興味はわかないやうなね。

■ そうそう、若い頃は漢ののが一番だからな。まだ「最終章 第一話」を見てない人は、今回の話も頭に入れとくと、少しは通った見方ができるかもよ。じゃ、オルヴアール！

グレートメカニック・スペシャル
モビルスーツ全集



森下直親画集2
鋼鬼 HAGANE ONI

A6サイズ/定価278円+税



モビルスーツ全集 ⑤
RGM-79
ジムBOOK
B5判キバー付
定価1,800円+税



モビルスーツ全集 ⑥
水陸両用モビルスーツ
BOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑦
MS-06
サザンBOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑧
MS-07/09
グフズムBOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑨
RX-78 ガンダムⅤ
特設BOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑩
MS-14 ゲルタダネ
ジオン機動隊BOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑪
Z野戦&アナハイム・
エレクトロニクス仕様
モビルスーツBOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑫
U.C.0063-U.C.0096
ネオ・ジオン
モビルスーツBOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑬
新機動戦全巻
ニュータイプ専用機
BOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑭
可変モビルスーツ/
モビルアーサーBOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑮
鋼鬼編
鋼鬼モビルスーツBOOK
B5判キバー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑯
鋼鬼編
鋼鬼モビルスーツBOOK



機動戦士ガンダムユニコーン
RE:0096
メカニック・コンプリートブック

B5判キバー付/定価1,500円+税



グレートメカニクススペシャル
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
メカニック&ワールドズ
第2期・登場MS

A4判キバー付/定価1,800円+税



1983年の
ロボットアニメ

B5判キバー付/定価1,200円+税

グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

グレートメカニックG 2017 AUTUMN

A4サイズ/定価1,000円+税



今もう一度見る 装甲騎兵ボトムズ クメン編 40周年記念大特集 無敵超人ザンボット3

- ガンダムビルドファイターズ GMの歴史
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- 機動戦士ガンダム Twilight AXIS
- 機動戦士ガンダム THE ORIGIN
- INTERVIEWS

機動兵器 / 機動戦艦 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器



グレートメカニックG 2017 SUMMER

A4サイズ/定価1,000円+税



第二回「機動戦艦」プレビュー 宇宙戦艦ヤマト2202 星の戦士たち 今もう一度見る 機動メカザンブングル

- 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
- 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- INTERVIEWS

機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器

グレートメカニックG 2017 SPRING

A4サイズ/定価1,000円+税



第一回「機動兵器」完全解説 宇宙戦艦ヤマト2202 星の戦士たち 今もう一度見る 重戦機エルガイム

- 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- INTERVIEWS

機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器

グレートメカニックG 2016 WINTER

A4サイズ/定価1,000円+税



機動兵器の特集だ！ 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83 豪華特典！ 第2期の世界とモビルスーツ！ 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

- マクロスA
- 宇宙戦艦ヤマト2202 星の戦士たち
- 機動戦士ガンダムX
- タクティカル・ジャコウ
- INTERVIEWS

機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器 / 機動兵器

バックナンバーをご希望の方は、お近くの書店にご注文ください。

双葉社

〒162-8501
東京都新宿区 東五軒町3-25
☎ (03) 5351-4838 (営業)
http://www.futaba-sha.co.jp/
[双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます]

※書店・目次以外に、第2回・FAX - はききでもご購入いただけます。
ブックサービス (営業時間：9時～18時)

- 電話 : 0120-29-9625 (携帯電話も可)
- FAX : 0120-29-9635

いずれの場合も「社名(双葉社)・タイトル・個人名称・定価および色別・氏名・電話番号」をお知らせください。



監修
飯田幸典 オフ・ムジック
資料提供 オフィスJ
橋本あゆみ オフィスJ
宮崎左枝佳 オフィスJ
結和則 双葉社

水 planet

著者 寺本イサト
山下道雄

執導
 H2F
 監★監督
 雨宮健一郎
 市ヶ谷ハコメ
 やすききゆうたか
 河野よしえ
 ニーウ木村
 小島正雄

三六〇—四四〇—
四四〇—五二〇

協力 監修各社
青アール・グ
菅上泰一
編サテライト
編サンライズ
スタジオぬえ
林創通
松タノコブロ
靴ハンダイ
靴ハンダイサムコゲームス
靴ハンダイセ・ジョアル
靴カニ・ジョル

同電圧MODK

2017 WINTER

2017年12月15日發行

編者人 二之宮隆

佛行人 編譯

發行所 株式會社双葉社

〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
宮城会03-5261-4818
編集会03-5261-4809

<http://www.futaba-sha.co.jp>

(東京社の書籍) 32 文庫

印刷廠 三鼎印刷株式會社

三、政治制度

※要旨：以上の場合は裁判院審判官で内閣府員（注）（注）

す。新年度にあたりお慶びと感謝の意を込めて、ついでに新年度の目標を述べた。

PUBLISHED 2007 Printed in Japan

**次号は2018年3月17日
発売予定です!**

発売予定です!

グレートメカニックスGは年4回(3月、6月、9月、12月の中旬)発売です。